デジ絵を簡単マスター
画力向上トレーニング
ペイントツールSAI & IllustStudio対応
監修
牧山直樹
著者
和錆
(サイドランチ)
岩元健一
(サイドランチ)
Citron
(サイドランチ)
藤森ゆゆ缶
(サイドランチ)
七輝 翼
(サイドランチ)
有間じろう
(サイドランチ)
作画動画&サンプルデータ
CD-ROM付属

Easy mastering of digital pictures

Improving image quality

デジ絵を簡単マスター

画力向上トレーニング

ペイントツールSAI&IllustStudio対応

監修
牧山直樹
著者
和錆
（サイドランチ）
岩元健一
（サイドランチ）
Citron
（サイドランチ）
藤森ゆゆ缶
（サイドランチ）
七輝翼
（サイドランチ）
有間じろう
（サイドランチ）

まえがき

数年前まで誰もがそうだったように、以前の私はデジタルではなくアクリル絵の具で絵を描いていた。

その頃は絵の具皿が散らばり、それらを洗って片付けた。絵の具はどんどん乾燥していくので保存には気を使い、苦労して出した色を再現するのには、またさらに苦労することもあった。

やがて外国産のドローソフトを愛用するようになったのだが、高価でしかも操作が重く、手軽に使えるお絵かきソフトとはまだ言えないものだった。

時は過ぎ、そして今、手軽に使えるお絵かきソフトがついに出た。

『ペイントツールSAI』、そして『IllustStudio』である。

『ペイントツールSAI』は同人誌やイラスト投稿サイトなどにて、初心者からプロまで使用している普及の著しいソフト。画用紙ならぬ画面に、鉛筆と消しゴムで気軽に描くような、まさに絵を描く原点にそった基本的なお絵かきツールである。

『IllustStudio』は2009年5月29日、ごく最近になって発売されたソフト。CMYKに対応し、フィルターや定規、図形ツールを備えた、お手軽かつ多機能なお絵かきツールとなっている。

いずれも国産である故か、ツールの使い勝手がとても心地良く、日本人の快感原則に合っており、色々なタッチが描き分けられるし、何より安価で、機能を絞り込んでいるためコストパフォーマンスが高い。これなら私が教えている専門学校の学生にも安心して薦めることができる。

今回の本「デジ絵を簡単マスター　画力向上トレーニング」では、この2つのソフトが持つ最たる特長、手軽にそして気軽にデジ絵のテクニックをマスターしようという趣旨で構成されている。

上手い絵がインターネット上に溢れかえっている中、誰もが最初からそんな上手い絵が描けるわけではない。ソフトを使ったとしても、最初は誰もが下手なのである。

だがソフトの特長を飲み込み、使い込むことによって、デジ絵の画力は面白いように向上することがある。

たとえば『ペイントツールSAI』の描いた線のブレを補正してくれる機能は、初心者でも綺麗な線が描けて大変魅力的だ。そして『イラストスタジオ』の図形・定規ツールなども、見事な幾何学模様が容易に作成でき、思いもよらない絵に仕上げることができる。

私が絵を描くことを仕事として選んだのは、かつて親に自分の落書きを褒められたことがきっかけだった。それはとても心地よく楽しい感覚だった。だからより多くの人が手軽に楽しみながら「素敵な落書き」を描いていく感覚にぜひ浸って欲しいと思う。そして多くの新しい才能がどんどん世に生み出されてくれれば、こんなに嬉しいことはない。

本書は、そんな絵を描くみなさんの手助けになれたらよいと願っている。

この本を書くにあたり叱咤激励応援してくれた、編集担当M嬢、サイドランチS氏、ライターI氏、恩師T先生に感謝しつつ、志ん朝を聞きながら…。

初夏2009年7月　マキヤマナオキ

Foreword

Like everyone else a few years ago, I used to paint with acrylics rather than digitally. Around that time, the paint plates were all over the place, and I washed them and put them away. The paint dries quickly, so I had to be careful about preserving it, and sometimes it was even more difficult to reproduce the colors I worked so hard to create.

Before long, I came to love drawing software made in foreign countries, but it was expensive, difficult to operate, and easy to use. It could not be called drawing software yet.

Time has passed, and now, an easy-to-use drawing software has finally come out.

"Paint Tool SAI" and "IllustStudio".

"Paint Tool SAI" is a popular software that is used by everyone from beginners to professionals on doujinshi and illustration の posting sites. It's a basic drawing tool that follows the origins of drawing, just like drawing casually with a pencil and an eraser on a screen that is not drawing paper.

"IllustStudio" was released on May 29, 2009, very recently. Supports CMYK and fills Equipped with a ruler, a ruler, and a figure tool, it is a handy and multifunctional drawing tool. It can be drawn separately, and above all, it is inexpensive, and the cost performance is high because the functions are narrowed down. If this is the case, then I can confidently recommend it to the students at the vocational school I teach.

In this book "Easy mastering of digital painting, training to improve drawing skills", the best features of these two software, It is composed with the purpose of mastering digital painting techniques easily and casually.

While the internet is flooded with good pictures, not everyone can draw such good pictures from the beginning. Even if you use software, everyone is bad at the beginning.

However, by learning the features of the software and making full use of it, the drawing power of digital pictures can be improved in an interesting way. For example, the function of "Paint Tool SAI" that corrects pre-drawn lines is very attractive even for beginners because it allows them to draw beautiful lines. And with the figure and ruler tools in "Illustration Studio", you can easily create stunning geometric patterns and create unexpected pictures.

I chose painting as a career because my parents once praised my scribbles. It was a very pleasant and pleasant sensation. That's why I want more people to enjoy the feeling of drawing "nice graffiti" easily. And if many new talents are born into the world more and more, "I couldn't be happier.

I hope that this book will be of help to everyone who draws such pictures.

He gave me encouragement and encouragement in writing this book. M daughter in charge of editing, Mr. Side Lunch S, Mr. Writer, Mr. T, while listening to Shincho...

Early Summer July 2009 Makiyama Naoki

CONTENTS

CONTENTS

PART3 画力向上トレーニング 59

本書の使い方

本書は、デジ絵の人気定番ソフトである「ペイントツールSAI」と、新作ソフトの「IllustStudio」を使って、ビギナーからステップアップを目指すユーザーを対象にしています。

Part1では「ペイントツールSAI」と「IllustStudio」の基本操作、Part2では画力の基礎力を養うためのトレーニング、Part3では画力向上を図るための作品別のトレーニング形式で解説しています。

本書を読み進めながら、「ペイントツールSAI」と「IllustStudio」の基本的な描画方法をマスターすることができます。

●付属のCD-ROMについて

付属CD-ROMには、Part2〜Part3のサンプルデータ、パターン、色見本、動画キャプチャを収録しています。収録データについては、ご自身のパソコンにコピーしてからご利用いただくことをおすすめします。

本書では各作家の使用ソフトで手順を解説していますが、収録のサンプルデータはBMP形式、PSD形式で保存しておりますので、ペイントツールSAIでもIllustStudioでも開くことができます。ただし、サポートされていない合成モードがある場合は、通常モードで開きます。

「レイヤー」パレットの「選択範囲」リブ
非表示にしてください。

※psdデータをIllustStudioで開くと、選択範囲レイヤーが表示されることがあります。「レイヤー」パレットの「選択範囲リブ」の「透明部分」を非表示にしてください。

※下記のファイル名のデータは、一部の環境で開くことができない場合があります。弊社サポートページからダウンロードしてお使いください。

「Part3」フォルダ→「3.5」フォルダ→「3-5-色見本〜背景.bmp」

Part3の各セクションの描画途中のレイヤー情報を保持したpsd形式のデータは、弊社サポートページからダウンロードすることが可能です。

サポートページ
http://www.sotechsha.co.jp/sp/704

解凍のパスワード
dejietraining

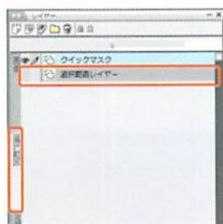
※誌面に掲載しているサンプルやスクリーンショットと見た目が異なるものもあります。

■CD-ROMに関する注意事項

付属CD-ROMに収録されているソフトウェアおよびデータに関するサポートは一切行っておりません。また、CD-ROMに収録されているソフトウェアを使用したことによって、直接もしくは間接的な損害が生じても、ソフトウェアのメーカーおよび開発元、また著者および株式会社ソーテック社は一切の責任を負いません。あらかじめご了承ください。

付属CD-ROMに収録されている描画途中のデータ、テクスチャ、カラーパレットの著作権は著者に帰属し、この著作権は法律によって保護されています。

付属CD-ROMに収録されているいかなるデータも、そのまま複製・加工して、販売・頒布・譲渡・賃貸・貸与・リース・転売・分与・ネットワークでの公開を行うことを禁止します。また、付属CD-ROMに収録されているデータを他のファイルフォーマットに変換した場合は、変換データに対しても上記の許可、および禁止事項が適用されます。

※本書で紹介している一部のデータについては、著作権の都合上、収録されておりません。また、データはWindows XPおよびVista環境で作成されています。他の環境では不具合が生じる場合もございます。あらかじめご了承ください。

How to use this manual

This book is aimed at users who aim to step up from beginners using the popular digital painting software "Paint Tool SAI" and the new software "IllustStudio".

Part 1 explains the basic operation of "Paint Tool SAI" and "IllustStudio", Part 2 provides training for developing basic drawing skills, and Part 3 explains training for each work to improve drawing skills. Master the basic drawing methods of "Paint Tool SAI" and "IllustStudio" while reading this book. can do.

● About the included CD-ROM

The attached CD-ROM contains sample data, patterns, color samples, and video captures for Part 2 to Part 3. is. We recommend that you copy the recorded data to your own computer before using it. In this book, the procedures are explained with the software used by each artist, but the recorded sample data is saved in BMP and PSD formats, so it can be opened with Paint Tool SAI or IllustStudio. However, if there is an unsupported compositing mode, it will open in normal mode.

Hide the "Selection" on the "Layers" palette.

*When psd data is opened in IllustStudio, the selection layer may be displayed. Hide "Transparency" of "Selection Rib" in "Layer" palette please.

*The data with the file names below may not be able to be opened in some environments. Please download it from our support page.

"Part3" folder "3.5" folder "3-5-color sample~background.bmp"

Data in psd format that retains layer information during drawing for each section of Part 3 can be downloaded from our support page.

Support page

http://www.sotechsha.co.jp/sp/704

unzip password

dejietraining

※ Some of them may look different from the samples and screenshots posted in the magazine.

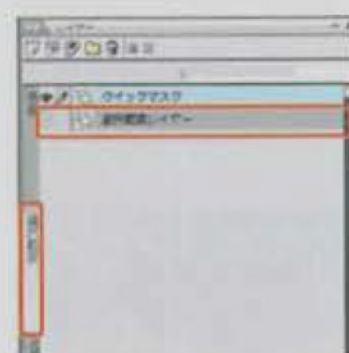
■Notes on CD-ROMs

We do not provide any support for the software and data contained in the attached CD-ROM. In addition, even if direct or indirect damage is caused by using the software recorded on the CD-ROM, the manufacturer and developer of the software, the author, and Sotec Co., Ltd. assume no responsibility whatsoever. Hmm. Please note.

The copyright of the drawing data, textures, and color palettes included in the attached CD-ROM belongs to the author. and this copyright is protected by law.

Any data recorded on the attached CD-ROM may be reproduced, processed, sold, distributed, transferred, or rented as is. Lending, leasing, reselling, sharing, or disclosing on a network is prohibited. In addition, if the data recorded on the attached CD-ROM is converted to another file format, the above permitted and prohibited matters also apply to the converted data.

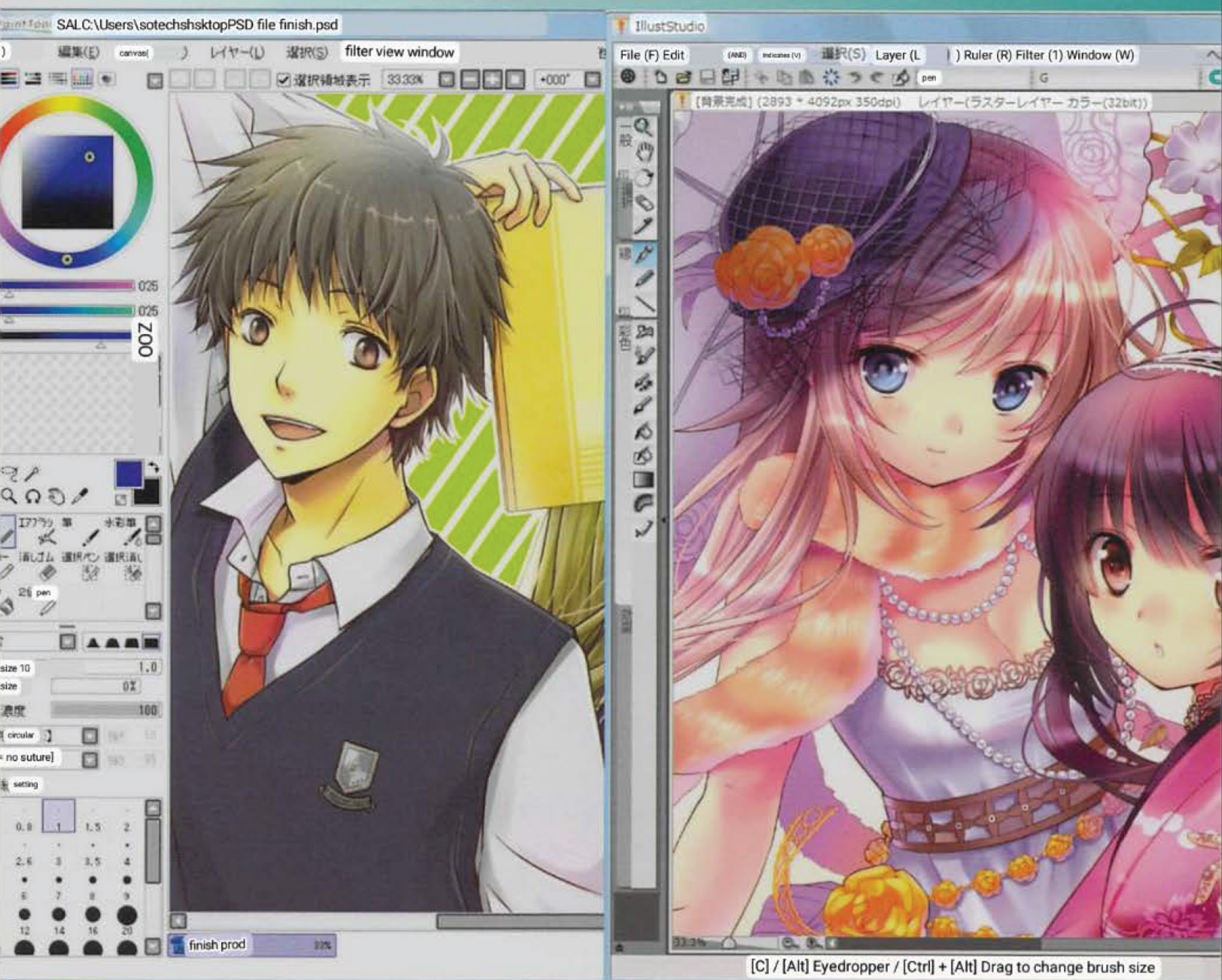
*Some of the data introduced in this book are not included due to copyright reasons.

Also, the data was created in Windows XP and Vista environments. Problems may occur in other environments. Please note.

PART1
SAI&IllustStudio基本操作

How To Use SAI & IllustStudio

PART1

Basic operation of SAI&Illustra Studio

How To Use SAI & IllustStudio

SECTION1.1 ペイントツールSAI

「ペイントツールSAI」は、安価で手軽な操作性から、デジ絵の初心者には最適なソフトです。SAIをパソコンで使えるようになるための導入方法、動作環境、基本の機能を紹介します。

軽さと使いやすさが抜群のお絵描きソフト

「ペイントツールSAI」は、気軽に気持ちよく絵を描くことを目指して開発されたペイント系のグラフィックソフトです。株式会社SYSTEMAXの小松浩司氏個人により開発されました。2004年8月2日よりインターネット上で試用版の配布を始め、以来長らく試行錯誤を重ね、2008年2月25日に製品版のリリースに至り、ユーザーライセンスの販売が開始されました。

タブレットによるタッチのダイレクト感、線の美しさ、混色の絶妙な溶け具合、操作性の簡便さなど、快適に絵を描くための性能は抜群です。

現在では、デジ絵の初心者からプロまで幅広い層に愛用され、「デジ絵の人気定番ソフト」になっています。

必要な動作環境

「ペイントツールSAI」のバージョン1.1.0を使用するのに最低限必要なパソコンのスペックは以下の通りです。

OS	Windows 98/2000/XP/Vista
CPU	MMX対応　Pentium450MHz以上
メモリ	Windows 98：64MB以上　Windows 2000：128MB以上　Windows XP：256MB以上 Windows Vista：1GB以上
HDD	512MB以上の空き容量
モニタ	1024×768・1677万色
入力装置	筆圧対応タブレット

無料試用期間とライセンス購入

「ペイントツールSAI」はシェアウェアです。体験版をインストールすると、31日間は無料ですべての機能を試用できるようになります。試用日数が31日を過ぎるとファイルの保存や読み込みが不可能になり、使用する権利を失います。31日を越えても継続的に使用したい場合は、（株）SYSTEMAXのSAI公式サイトにアクセスしてユーザーライセンスを購入しましょう。高額なソフトが多い中で、SAIの価格は5,250円（税込）と破格の安さなので、デジ絵を始めるユーザーが最初に購入するにはお手頃なソフトです。

http://www.systemax.jp/ja/sai/

SECTION1.1

Paint Tool SAI

"Paint Tool SAI" is inexpensive and easy to operate, making it ideal for digital painting beginners. Introducing the installation method, operating environment, and basic functions to be able to use SAI on a PC.

Easy-to-use drawing software

"Paint Tool SAI" is a paint-type graphic software developed with the aim of making drawing comfortable and easy. It was developed by Mr. Koji Komatsu of SYSTEMAX Corporation. We started distributing the trial version on the Internet on August 2, 2004, and after a long period of trial and error, we released the product version on February 25, 2008, and started selling user licenses. .

The direct touch feeling of the tablet, the beauty of the lines, the exquisite blending of the mixed colors, the ease of operation, etc., the performance for comfortable drawing is outstanding.

Today, it is loved by a wide range of people, from digital painting beginners to professionals, and is known as the popular standard software for digital painting.

It becomes "t".

Required operating environment

The minimum computer specifications required to use "Paint Tool SAI" version 1.1.0 are as follows.

YOU	Windows 98/2000/XP/Vista
CPU	MMX compatible Pentium 450MHz or higher
memory	Windows 9864MB or more Windows 2000 128MB or more Windows XP 256MB or more Windows Vista 1GB or more
HDD	512MB or more free space
monitor	1024×768 16.77 million colors
input device	pressure-sensitive tablet

Free trial period and license purchase

"Paint Tool SAI" is shareware. After installing the trial version, you can try all functions for free for 31 days. After 31 days of trial use, files cannot be saved or read, and you lose the right to use them. If you want to continue using it beyond 31 days, go to the SAI official website of SYSTEMAX Co., Ltd. and purchase a user license. While most software is expensive, SAI's price is 5,250 yen (including tax), which is an exceptionally low price.

http://www.systemax.jp/ja/sai/

インターフェイス

「sai.exe」をダブルクリックすると起動します。SAIのインターフェイスは簡潔なつくりをしているので、感覚的にさわってみるだけでもごく簡単に操作方法を覚えることができます。

メニューバー
9種類のメニュー項目があります。作業の開始から終了までの基本操作、描画途中の編集作業、ビューの表示調整、環境設定、カスタマイズなどの基本機能を扱います。

クイックバー
描画作業中に頻繁に使用する機能をボタン配置したバーです。アンドゥおよびリドゥ、選択領域の操作、ビューの拡大・縮小・回転・左右反転、手ブレ補正の設定を行うことができます。

ナビゲータ
ビューの全体確認、スクロール、拡大・縮小、回転などの操作を行うことができます。

カラーパネル
色の選択、作成、登録を行うパネルです。

ビュー
作業中のキャンバスを表示します。この範囲に描画していきます。

レイヤーパネル
通常レイヤーとペン入れレイヤーの作成、転写、結合、削除、マスク、階層表示、合成モードの設定など、レイヤー全般の操作を行うパネルです。用紙質感、画材効果を適用することができます。

ツールパネル
固定ツールとブラシツールが収納されているパネルです。各ツールのツールパラメータに表示される項目を設定して作業を行います。

ビューバー
開いている画像のファイル名と表示倍率を表示します。複数の画像を開いている際は表示したいファイル名を選択するとビューに表示されます。

ステータスバー
メモリの負荷率、使用キー、ペンタブレットの使用情報を表示します。

TIPS インターフェイスのカスタマイズ

SAIのインターフェイスは描画途中でもすぐ手の届く位置にパネルがあるので、ツールが使いやすいと好評です。「ウィンドウ」メニューの「レイヤー関連パネルを右に表示」や「色・ツール関連パネルを右に表示」にチェックを入れたり外したりして、自分にとって使いやすい位置を確認してみましょう。

interface

Double-click "sai.exe" to start it. SAI's interface is simple, so you can easily learn how to operate it just by touching it intuitively.

menu bar

There are 9 different menu items. Basic operations from start to finish Editing in the middle of drawing Adjusting 揖 the display of work and views Environmental settings, customization, and other basic functions are handled.

Pool SAI TERMANY ISLAN

File E) road collection (soil) canvas (0) layer (D 選択(S) フィルタ(T) Hule wind X(W) その他(O)

quick bar

描画 A bar with buttons for frequently used functions while working. Undo and redo, manipulation of selection areas. You can set the view ・縮小・回 enlargement, rotation, left-to-right inversion, and image stabilization.

navigator

Overall confirmation of the view. You can perform operations such as scrolling, scaling, and rotating.

color panel

This panel is for selecting, creating, and registering colors.

view

View the canvas you are working on. I am drawing in this area.

Layer panel Create normal layer and inking layer, Transfer Merge, Delete, Mask, Hierarchical display, Composite mode This setting, etc. This panel is used for general layer operations. Paper feel. You can apply art material effects.

tool panel

This panel contains fixed tools and brush tools. Tool parameters for each tool displayed in the file you want to display do the work.

view bar

Displays the file name and display magnification of the open image. When multiple images are open, set the items to be and select the file name to display it in the view.

Status bar

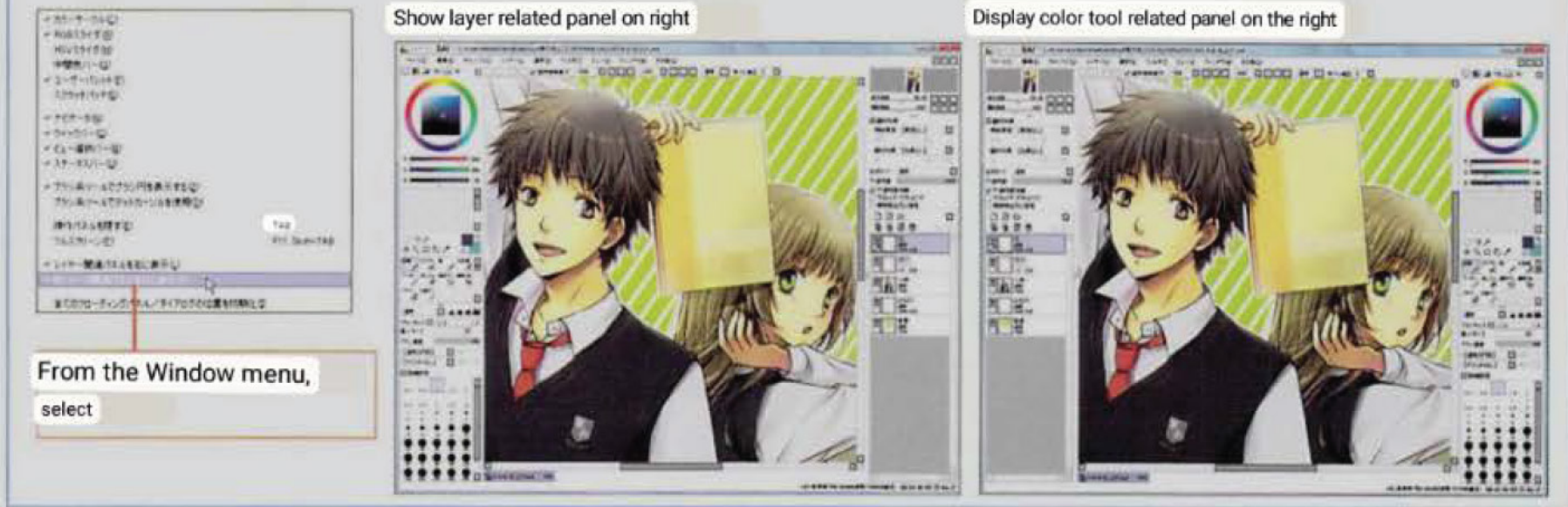
Memory Load Rate Shows usage information for keys and pen tablets used.

Customizing the TIPS interface

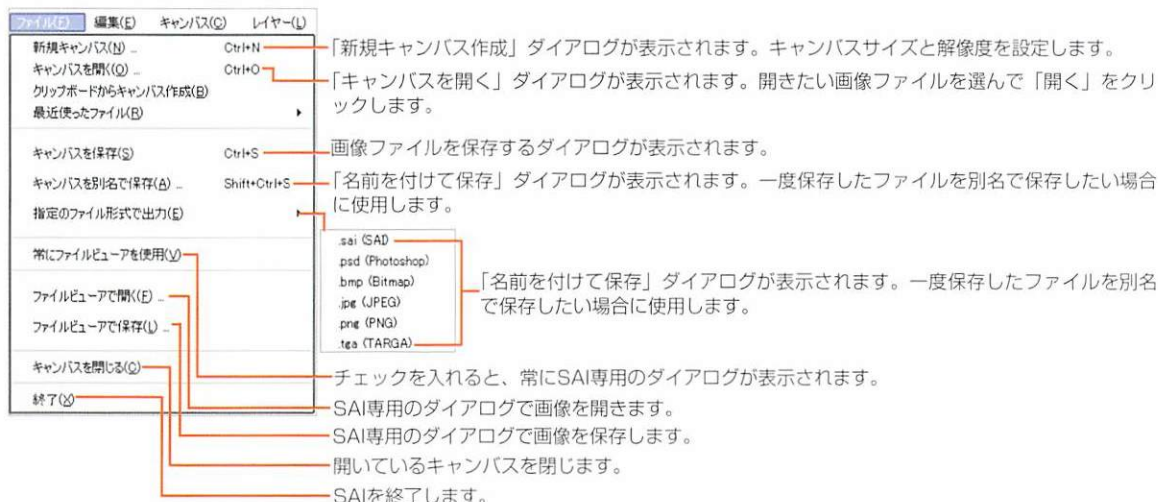
SAI's interface is easy to use because the panel is within reach even while drawing. Check or uncheck "Show layer-related panels on the right" and "Show color/tool-related panels on the right" in the "Window" menu to see which position is easier for you.

From the Window menu, select

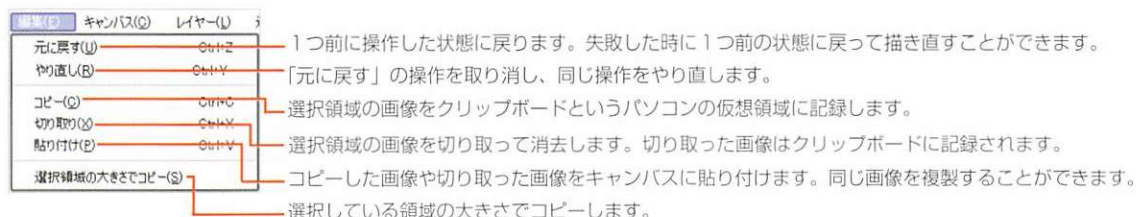
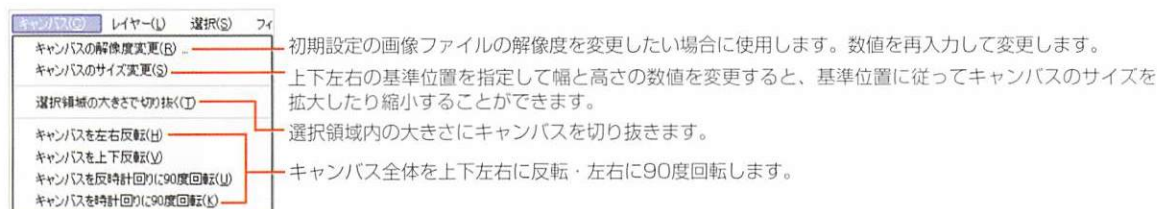
Show layer related panel on right

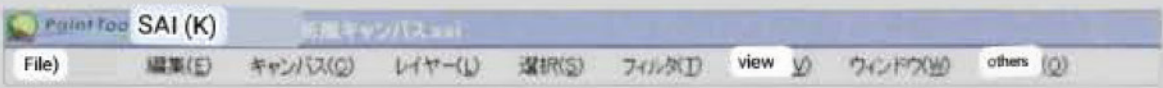
Display color tool related panel on the right

メニューバー

基本操作はメニューバーのコマンドから選択して行います。

◆「ファイル」メニュー

①POINT 6種類のファイル形式で書き出し可能

BMP形式（Bitmap）：Windows標準のファイル形式です。レイヤーは1つに結合されて保存されます。
JPEG形式：画像を圧縮して保存するファイル形式です。レイヤーは1つに結合されて保存されます。
PNG形式：半透明度を保持したまま画像を圧縮して保存するファイル形式です。
PSD形式（Photoshop）：Adobe Photoshopのファイル形式です。レイヤー情報を保持して保存できます。
TGA形式（Targa）：トゥルービジョン社のグラフィックボードで使われるファイル形式です。
SAI形式：SAIのみで開くことのできる画像形式です。SAI独自の機能を保持して保存できます。

◆「編集」メニュー

◆「キャンバス」メニュー

menu bar

Basic operations are performed by selecting commands from the menu bar.

"File" menu

POINT 6 types of file formats can be exported

BMP format (Bitmap) Windows standard file format. Layers are merged and saved as one.

A file format that compresses and saves JPEG images. Layers are merged and saved as one.

PNG format: A file format that compresses and saves images while preserving translucency.

PSD format (Photoshop Adobe Photoshop file format. Layer information is retained and saved I can do it.

TGA format (Targa) A file format used by TrueVision graphics boards.

SAI format: This is an image format that can only be opened with SAI. SAI unique functions can be retained and saved.

Edit menu

"Canvas" menu

◆「レイヤー」メニュー

◆「選択」メニュー

◆「フィルタ」メニュー

◆「ビュー」メニュー

◆「ウィンドウ」メニュー

ウィンドウ(W)　その他(O)

- ✓ カラーサークル(C)
- ✓ RGBスライダ(R)
- ✓ HSVスライダ(H)
- ✓ 中間色バー(G)
- ✓ ユーザーパレット(P)
- ✓ スクラッチパッド(S)
- ✓ ナビゲータ(N)
- ✓ クイックバー(Q)
- ✓ ビュー選択バー(B)
- ✓ ステータスバー(U)
- カラーサークルとHSVスライダをHSLで表示(V)
- ✓ ブラシ系ツールでブラシ円を表示する(Z)
- ブラシ系ツールでドットカーソルを使用(D)
- 操作パネルを隠す(F)　TAB
- レイヤー関連パネルを右に表示(L)
- 色・ツール関連パネルを右に表示(T)

パネルの位置を変更したり、表示位置を変更するコマンドがあります。

"Layers" menu

Select menu

Filter menu

View menu

"Window" menu

カラーパネル

色の作成はカラーパネルで行います。カラーサークルやスライダから色を選んで描画色と二次色に設定します。

各色ピッカーON/OFFボタン
カラーパネル内の各ツールの表示・非表示を切り替えます。使いたいツールを選んで表示しましょう。

カラーサークル
輪は色相を指定します。シアン→ブルー→マゼンタ→レッド→イエロー→グリーン→シアンと次第に変化する輪の中から色合いを選びます。
中心の四角は色の飽和度と明るさを調整します。ここから好みの色を「スポイト」で選ぶと描画色に選んだ色を設定できます。

RGBスライダ
光の三原色を元に加色法によって色を表現するカラースライダです。レッド「R」、グリーン「G」、ブルー「B」のスクロールバーを左右に動かし、色を調整します。黒をRGB「0」白をRGB「255」とする中間の数値で色を選びます。描画色に選んだ色を設定します。

HSVスライダ
色相「H」彩度「S」明度「V」のスクロールバーを左右に動かし、色を調整します。鮮やかな明るい色を選びたい時には、このスライダを使用すると良いでしょう。

中間色バー
1色または2色のグラデーションの中間色を作りたい時に使用します。左右の□にマウスカーソルを置くと「バケツ」の表示になります。この「バケツ」で左右の□を好みの色で塗りつぶすと中間色バーがグラデーションの表示になります。この中間色バーの中にマウスカーソルを置くと「スポイト」の表示になるので、色を拾って描画色に設定します。

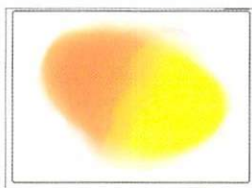
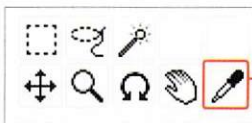
ユーザーパレット
自由に色を登録したり削除したりしてオリジナルのパレットを作ることができます。一度登録しておくと、いつでもすぐに選択して使えるようになります。パレット上の1マスで右クリックして「色登録」を選択すると登録できます。登録した色を削除したい時は色の上で右クリックして「色削除」を選択すると削除できます。

キャンセル(X)
色登録(S)
色削除(R)

スクラッチパッド
パレットの上で絵の具を塗り混ぜるように色を作ることのできるツールです。ブラシ系ツールで色を混ぜて「スポイト」で色を拾います。描画色に拾った色を設定します。

描画色と二次色
左上に重なっている■が描画色、右下の□が二次色です。左下の小さな□は透明色のON/OFF切替ボタンです。右上の矢印のボタンで描画色と二次色を切り替えます。2色を切り替えて色を塗ることができます。ブラシ系ツールで透明色を使うと「消しゴム」と同様の効果を出すことができます。

TIPS 「スクラッチパッド」と「スポイト」を併用しよう

混色しながら自然な中間色を作成して階調の美しいグラデーションを塗りたい場合は、まず「スクラッチパッド」を使って塗り混ぜてみましょう。塗る前に混色のイメージがつかめるので失敗を防ぐことができます。
描画作業中にキャンバス上の色を拾いながら近似色を塗り延ばしたい場合には、固定ツールの「スポイト」を使用します。マウスの右クリックでも「スポイト」に切り替わるので簡単に色を拾いながら塗ることができます。

スクラッチパッド
パレットの上で絵の具を塗り混ぜるように混色を作ることのできるツールです。

スポイト
キャンバスの上で色を拾いながらブラシツールで塗り延ばして混色します。

color panel

Colors are created in the Color panel. Select a color from the color circle or slider and set it as the drawing color and secondary color.

Bicker ON/OFF button for each color
Shows/hides each tool in the color
panel. tools you want to use を選
to view it.

• Color circle
輪 specifies the hue. Choose a color that gradually changes
from cyan to blue macenten red, yellow green to cyan. 輪
The central square adjusts color
saturation and brightness. From here, you can set the selected
color as the drawing color by selecting the desired color with
the "dropper".

RGB slider
A color slider that expresses colors using the
additive color method based on the three primary colors
of light. Move the red "A", green "G" and blue
"B" scroll bars left or right to adjust the
color. Set black to RGB "0" and white to RGB "255" Select a color
with an intermediate value. Set the selected
color as the drawing color.

R 246
G 016
B 004
H 0.013
S 252
IN 246

• HSV slider
Move the "Hue" "H" Saturation "S" Brightness "V" scroll
bar left or right to adjust the color. Use this
slider when you want to choose vivid bright colors.

Intermediate
Color Bar Used when you want to create a color or a
neutral color between two color gradations. If you put the
mouse cursor on the left and right mouths, you will
see the "packet" table. If you fill the left and right squares
with the color of your choice with this "bucket",
the intermediate color bar will display a gradation.
If you hover the mouse cursor inside this neutral 置
color bar, the "eyedropper" will be displayed, so pick up
a color and set it as the drawing color.

User palette
You can create your own bullet by freely registering
or deleting colors. Once registered, you can immediately
select and use it at any time. You can register by
right-clicking on this square on the palette and selecting
"Register Color". To delete a registered color,
right-click on the color and select "Delete Color".

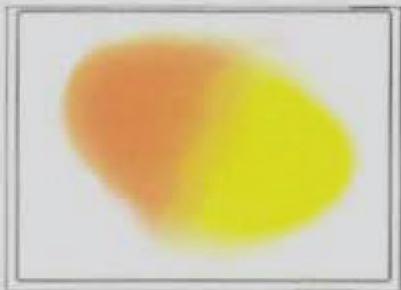
Cancel
色削除(D)

A tool that allows
you to create colors like mixing paints on
a scratchpad palette. Mix the colors with
a brush tool and pick up the color with the
"eyedropper". Set the picked color as the
drawing color.

Drawing color and secondary color
The drawing color overlaps with the upper left. The lower right is the secondary color.
The small on the bottom left is a transparent ON/OFF switching button. Use the arrow button on the
upper right to switch between drawing color and secondary color. You can switch between two colors
to color. Using a transparent color with a plush tool can produce the same effect as an "eraser".

TIPS Using "Scratch Pad" and "Eyedropper" together

specification

If you want to create a natural intermediate color while
mixing colors and paint a beautiful gradation, try using the
"Scratch Pad" first. You can get an image of the mixed color
before painting, so you can prevent mistakes.
If you want to spread the approximate color while picking
up the color on the canvas while drawing, use the fixed tool
"Spoid". Right-clicking the mouse also switches to the
"dropper", so you can easily pick up the color and paint.

scratch bad
It is a tool that allows you to create
mixed colors like mixing paints
on a palette.

While
picking up the color on the eyedropper
canvas, spread it with the brush
tool and mix it.

ツールパネル

ツールパネルには、絵を描く時に便利なツールや、ブラシ系のツールが入っています。格納トレイの中に入っているブラシツールは、ドラッグすると任意の順番に並び替えることができます。自分好みの設定にカスタマイズして登録することもできます。

◆固定ツール

「通常」レイヤーでも「ペン入れ」レイヤーでも使用することのできる共通のツールです。選択系のツールや移動ツール、キャンバスの色を拾うツール、表示倍率を拡大・縮小するツールなど、描画作業に便利なツールがそろっています。

ツールによってパラメータの表示が変わります。

SAIには変形ツールがありませんが、「矩形選択」のパラメータの中に「自由変形」や「拡大縮小」、「自由な形」「回転」などの機能があり、パラメータの設定を使って変形することができるので、変形ツールと同じ役割をします。

◆「ペン入れ」ツール

「ペン入れ」レイヤーで使用できるツールです。

後から何度でも修正や編集が可能なベクトル系のツールがそろっています。

拡大・縮小などの加工をしても荒れないで美しいまま保つことができる線画を描くことができます。

●共通の選択系ツール

選択ペン　選択消し

「ペン入れ」のパラメータ

通常

ブラシサイズ ×0.1 1.0

最小サイズ 0%

ブラシ濃度 100

【通常の円形】 強さ 0

【テクスチャなし】 強さ 0

詳細設定

0.7 0.8 1 1.5 2 2.3 2.6 3 3.5 4 5 6 7 8 9 10 12 14 16 20 25 30

ペン入れ
滑らかなベクトル曲線を描きます。

修正液
線を消します。

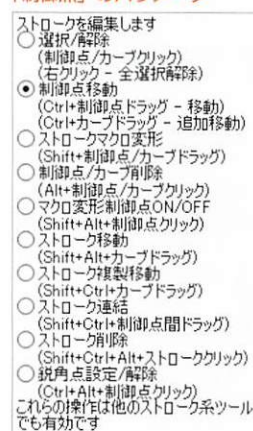
線変更
選択したストロークの線の太さを変更します。

色変更
選択したストロークの色を変更します。

制御点
ストロークの制御点を編集します。

筆圧
ストロークに強弱をつけます。

曲線
制御点の角が滑らかな曲線を引きます。

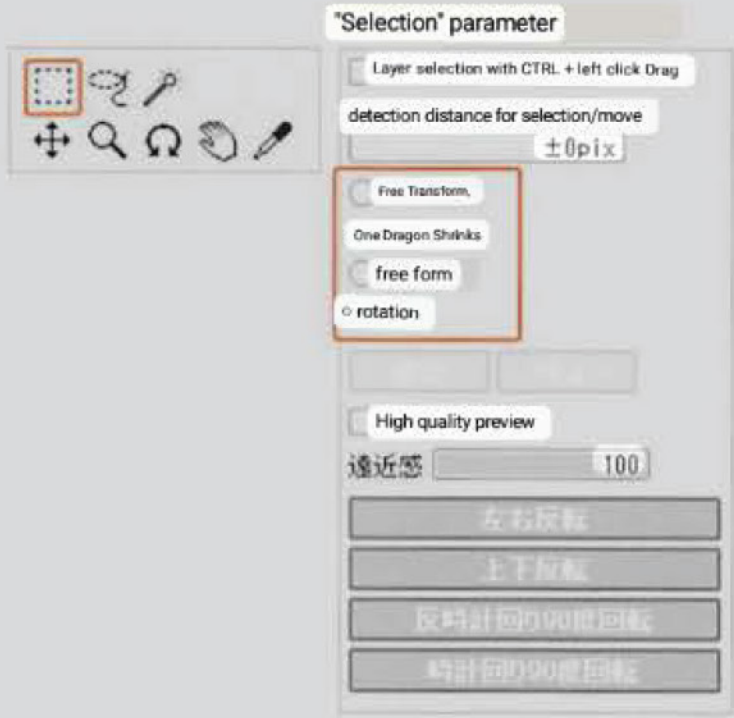
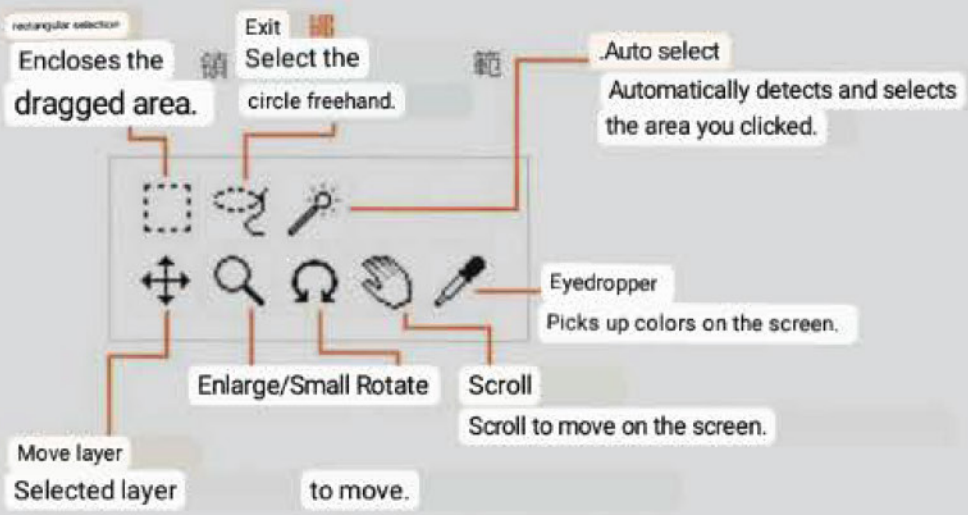
折線
制御点の角が鋭利な折線を引きます。

tool panel

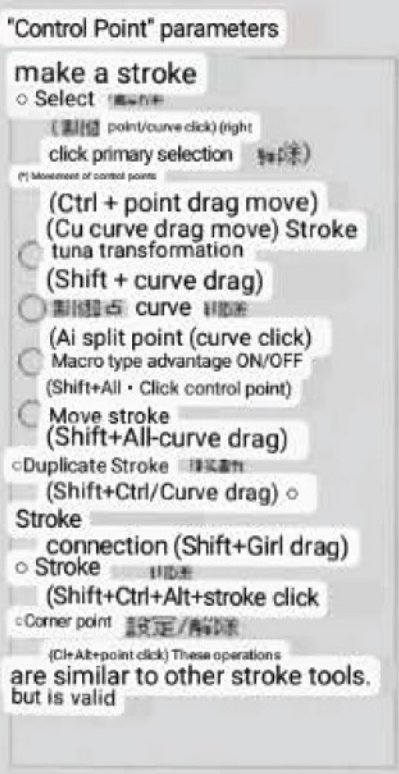
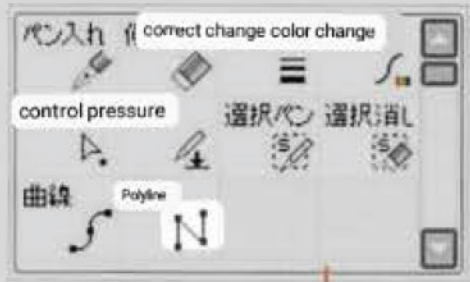
The tool panel contains useful tools for drawing and brush-type tools. The brush tools in the storage tray can be rearranged in any order by dragging them. You can also customize and register the settings to your liking.

fixed tool

"Normal" layer but "Inking" layer
A common tool that can be used in
vinegar. Selection tools, movement tools, tools for picking up colors of the canvas, zooming in and out of the display magnification
The display of parameters
We are ready.
changes depending on the tool.
increase.

SAI does not have a transformation tool, but there are functions such as "free transformation", "scaling", "free shape" and "rotation" in the parameters of "rectangle" "selection", and you can transform using the parameter settings It can be changed, so it plays the same role as the transformation tool.

"Selection" parameter

Inking tool

Tools available in the Inking layer is.
Vectors that can be modified and edited any number of times later
There are a lot of software tools.
To draw a line drawing that can be kept beautiful without being damaged even after processing such as enlargement or reduction.
I can.

Inking
Draw smooth vector curves.

to turn off.
線変更
Change the lineweight of the selected stroke.
Change
Color Change the color of the selected stroke.
制御点
Edit stroke control points.
筆圧
Adds strength and weakness to the stroke.
曲線
The corners of control points draw smooth curves.
new 線
"A polygonal line with a sharp corner at the control point is drawn.

"Inking" parameters

"Control Point" parameters

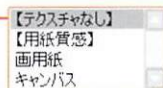
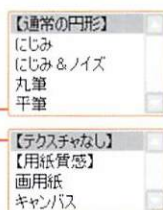
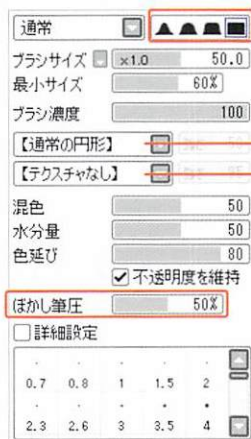
◆「ブラシ」ツール

「ブラシ」ツールトレイには、17種類のブラシツールが入っています。

選択するブラシによってパラメータの表示が変わりますので、ここでは、「水彩筆」のパラメータを紹介します。

描画中はブラシサイズを拡大・縮小しながら塗っていきます。輪郭のぼけ具合の形状を変更したり、テクスチャを適用すると描き味が変わりますので、好みの設定を試してみましょう。ペンタブレットの筆圧でぼかせる「ぼかし筆圧」があるのもSAIのブラシの特徴の1つです。

●輪郭のぼけ具合の設定

ブラシの輪郭の形状とぼけ具合を選択することができます。「鉛筆」などの本来は硬いブラシでも、輪郭を柔らかくぼかすことができるようになります。

●主なブラシツール

鉛筆
鉛筆のように硬くて細い線を描く際に適しているツールです。輪郭のはっきりした塗りを表現したい時にも使用します。

エアブラシ
エアブラシのような霧状の塗りができるツールです。塗り重ねると濃くなっていきます。

筆
厚塗りや水彩風の塗りができるツールです。下地の色と混ぜながら塗り延ばすことができます。

水彩筆
透明水彩風の塗りができるツールです。下地の色と混ぜながら塗り延ばすことができます。強い筆圧で色をのせ、弱い筆圧でならすようにして使いましょう。

マーカー
マーカーのようにインクの色が紙に染み込むようなタッチで塗ることのできるツールです。

消しゴム
不要な部分を消したり、塗り潰した範囲に透明色で描くことができます。通常は透明色で塗りますが、レイヤーが「不透明度保護」に設定されている場合は白色（255,255,255）で塗ります。

バケツ
領域を描画色で塗りつぶすツールです。

2値ペン
エッジのぼけないくっきりした塗りのできるツールです。単色で描きたい時に使用します。

キャンバスアクリル
ブラシ形状の「丸筆」とブラシテクスチャの「キャンバス」を初期設定しているブラシです。キャンバスに丸筆を使ってアクリルタッチのような合成色で塗ることができます。

画用紙アクリル
ブラシ形状の「丸筆」とブラシテクスチャの「画用紙」を初期設定しているブラシです。画用紙に丸筆を使ってアクリルタッチのような合成色で塗ることができます。

クレヨン
にじみ形状の「にじみ&ノイズ」とブラシテクスチャの「画用紙」を初期設定しているブラシです。クレヨンのような描き味です。

ぼかし
水彩やエアブラシのサブとして使用するぼかし味の良いツールです。

"Brush" tool

The "Brush" tool tray contains 17 different brush tools.

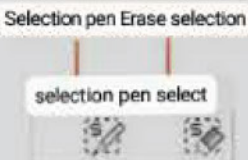
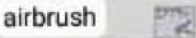
The display of the parameters will change depending on the brush you select, so here we will introduce the "watercolor brush" 2 parameters.

While drawing, paint while enlarging/reducing the brush size. Changing the shape of the blurring of the outline or applying a texture will change the drawing quality, so try the settings to your liking. One of the features of SAI's brushes is the ability to blur with the pressure of the pen tablet.

Setting the degree of outline blur

You can select the shape and blur of the brush outline. Even with an originally hard brush such as "Pencil", you will be able to soften the outline.

● Main brush tools

鉛筆

It is a tool suitable for drawing hard and thin lines like a brush. It is also used when you want to express a clear paint.

airbrush

It is a tool that can be painted like an airbrush. The more you apply it, the darker it becomes.

筆

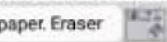
It is a tool that can be used for thick painting and watercolor style painting. You can spread it while mixing it with the base color.

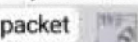
水彩筆

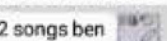
A tool that allows you to paint like a transparent watercolor. You can spread it while mixing it with the base color. Use strong pressure to smooth out the color.

marker

It is a tool that allows you to paint with a touch like a marker that allows the color of the ink to soak into the

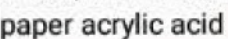
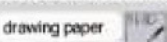
paper. Eraser

Erase unnecessary parts. You can draw with a transparent color in the filled area. Normally it is painted with a transparent color, but if the layer is set to "Opacity protection" If specified, fill with white (255,255,255).

packet

A tool that fills an area with the drawing color.

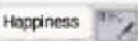
2 songs ben

This is a tool that allows you to paint sharply without blurring the edges. Use when you want to draw in a single color.

canvas acrylic run

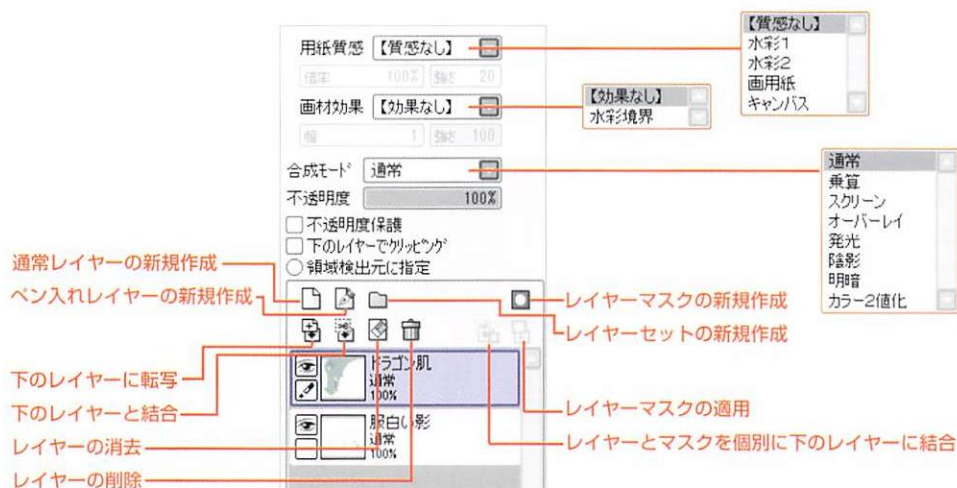
This is a brush that initially sets the brush shape "Round Brush" and the brush texture "Campus". Acrylic touch using circles on canvas You can paint with such a synthetic color. drawing

paper acrylic acid

It is a brush that initially sets the brush shape "Round brush" and the brush texture drawing paper. Crayons like acrylic touch using circles on Can be painted with synthetic colors.

drawing paper

This is a brush that initially sets the blur shape "Blur & Noise" and the brush texture "Drawing paper". It draws like a crayon.

Happiness

It is a good blurring tool used as a supplement for watercolors and airbrushes.

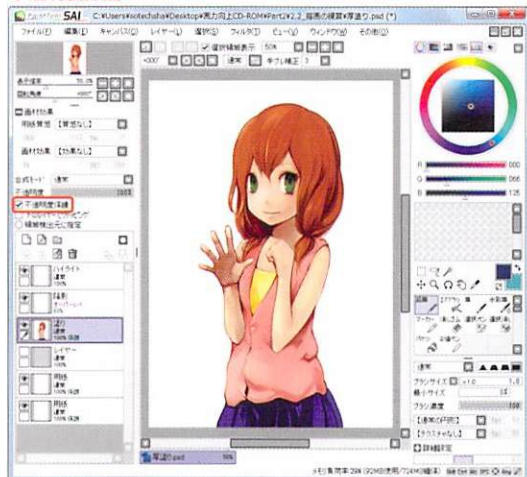
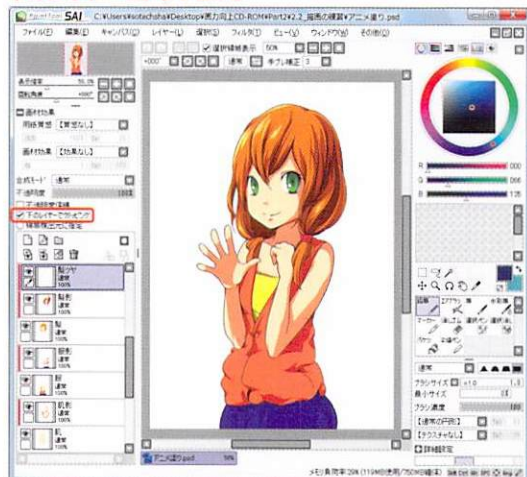
レイヤーパネル

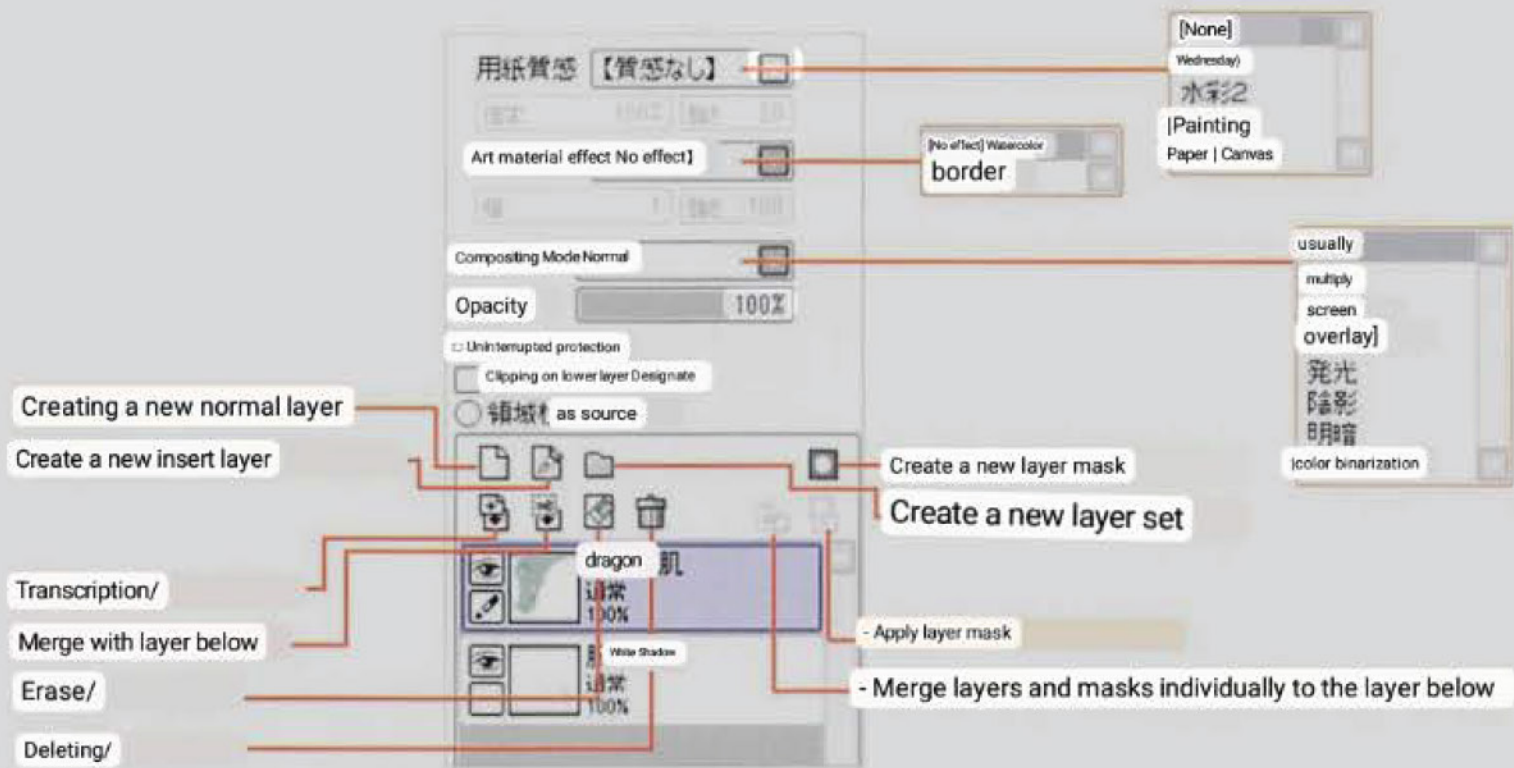
レイヤーとは、複数の透明なシートにそれぞれ別の絵を描き分け、重ね合わせて1枚のイラストを作成していく機能のことです。キャンバスには上に重ねた順番に合成して表示されます。レイヤーごとに用紙質感や画材効果を適用したり、合成モードを設定し、不透明度を調整することができます。

TIPS 「不透明度保護」と「下のレイヤーでクリッピング」

下塗りのレイヤーの上に新規レイヤーを作成して、影やハイライトを塗り重ねていく場合、通常レイヤーを新規作成し､「不透明度保護」と「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れると、下塗りの色からはみ出さずに塗り重ねることができます。「不透明度保護」は一枚のレイヤーで厚塗りしていく場合に便利で、「下のレイヤーでクリッピング」はレイヤー数が多くなる場合に修正がしやすくなるという利点があります。

ただし、注意点が2点あります。1つは、「不透明度保護」に設定されているレイヤーの上で「消しゴム」を使用しても、透明に消すことができなくなり、白色で塗るのと同じになってしまいうということです。本来の消しゴムと同じ効果を出したいのであれば、「不透明度保護」のチェックを外してから使いましょう。

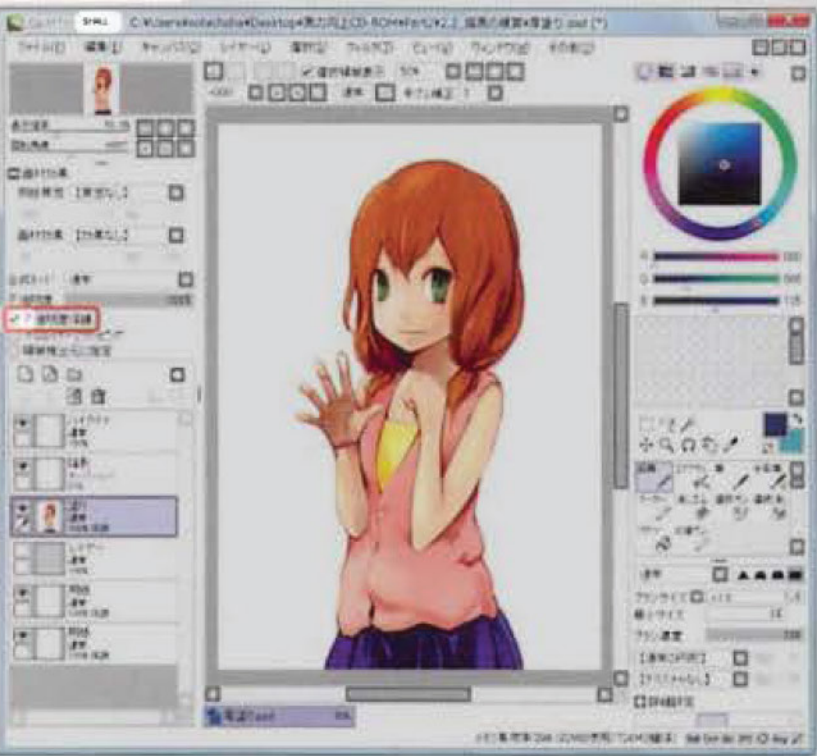
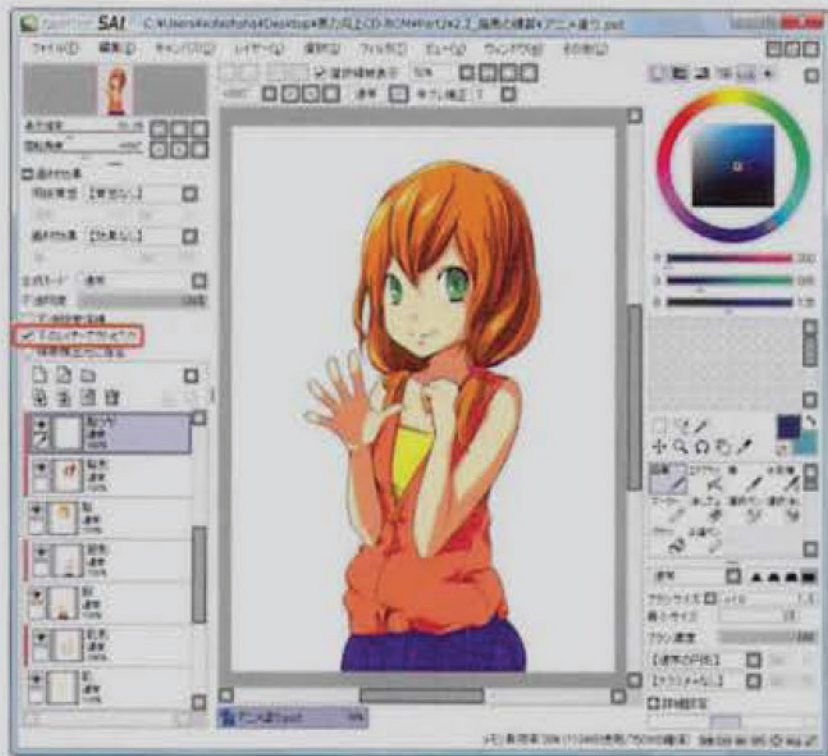
2つ目は、「不透明度保護」を使用すると、チェックを外してもはみ出し部分が表示されることはありませんが、「下のレイヤーでクリッピング」ではチェックを外すとはみ出し部分が表示されてしまいます。下のレイヤーと結合するとはみ出し部分の情報は消去されます。

不透明度保護

下のレイヤーでクリッピング

layer panel

A layer is a function that draws different pictures on multiple transparent sheets and overlaps them to create a single illustration. They are composited and displayed on the canvas in the order in which they are layered. You can apply paper textures and art material effects to each layer, set blending modes, and adjust opacity.

TIPS "Opacity protection" and "Clip at layer below

If you create a new layer on top of the undercoat layer and paint over the shadows and highlights, create a new normal layer and check the opacity "Protection" and "Clip at layer below". It can be overpainted without running out of the color of the undercoat. "Opacity protection" is useful when you want to paint thickly on a single layer, and "Clip at layer below" has the advantage of making corrections easier when the number of layers increases.

However, there are two points to note. One is that even if you use the 'Eraser' on a layer that is set to 'Opacity Protection', the transparent In other words, it becomes impossible to erase immediately, and it becomes the same as painting with white. I want to have the same effect as the original eraser If so, uncheck "Opacity Protection" before using. Second, if you use "Opacity Protection", the protruding part will not be displayed even if you uncheck it, but if you uncheck "Clip at Layer 1", the protruding part will be displayed. increase. If you merge with the layer below, the information on the protruding part will be erased.

Opacity Guarantee

clipping at the layer below

SECTION1.2 IllustStudio

「IllustStudio」は多機能なソフトですが、ここではデジ絵を描くための基本的な機能に絞って概要を紹介します。まずは必要な動作環境を整え、IllustStudioの基本操作を覚えて使いこなせるようになりましょう。

高性能かつ豊富なツールが魅力のお絵描きソフト

「IllustStudio」は、快適に絵を描けるようにこだわったインターフェイス、豊富な加工の機能と多彩なツール、「作業」を減らす効率的な機能が充実しており、デジ絵の初心者からプロまですべてのニーズに応えるペイントツールです。

「IllustStudio」は、(株) セルシスより2009年5月29日に発売された新作ソフトです。

ComicStudioで使えたトーンやフィルタなどの多機能な効果、定規やペンなどの豊富なツールがIllustStudioでも使用可能です。

必要な動作環境

「IllustStudio」のバージョン1.0.4を使用するのに最低限必要なパソコンのスペックは以下の通りです。Windows Vista環境での起動にも対応しています。

OS	Windows XP/Vista
CPU	Windows XP ：Intel Pentiumプロセッサ及び互換プロセッサ500MHz以上（1.0GHz以上推奨） Windows Vista : Intel Pentiumプロセッサ及び互換プロセッサ800MHz以上（2.0GHz以上推奨）
メモリ	Windows XP : 256MB以上必須（512MB以上推奨） Windows Vista ： 512MB以上必須（1GB以上推奨）
HDD	1GB以上必須。アプリケーションのインストール用：約100MB　作業領域として：約500MB以上
モニタ	1024×768 以上必須（1280×1024以上の高解像度ディスプレイ推奨）　16bit・65536色以上
入力装置	筆圧対応タブレット

無料試用期間とライセンス購入

「IllustStudio体験版」は、シリアルナンバーを入力すると30日間、通常の製品と同様にすべての機能をご利用いただけます。試用日数が30日を過ぎるとファイルの保存や読み込みが不可能になり、使用する権利を失います。30日を越えても継続的に使用したい場合は商品版を購入しましょう。これだけ豊富な機能が充実していて6000円台という破格の安さです。デジ絵の初心者が描画から加工まで一本のソフトで行うには、最適のソフトです。

詳細は以下のサイトを参照してください。

http://www.illuststudio.net/download/istrial/

SECTION1.2
IllustStudio

"IllustStudio" is a multi-functional software, but here we will focus on the basic functions for drawing digital pictures and introduce an overview.
First, prepare the necessary operating environment and learn the basic operations of IllustStudio so that you can master it.

Drawing software with high performance and abundant tools

"IllustStudio" allows you to draw comfortably
With a user-friendly interface, abundant processing
functions and various tools, and efficient functions that
reduce "work," it is a painting tool that meets
the needs of everyone from digital painting beginners
to professionals.

"IllustStudio" is new software released
by CELSYS, Inc. on May 29,
2009.

The multifunctional effects such as tones and filters that
can be used in ComicStudio, as well as the rich
tools such as rulers and pens, can also be used in IllustStudio.

Required operating environment

The minimum computer specifications required to use "IllustStudio" version 1.0.4 are as follows. It also
supports booting in the Windows Vista environment.

OS	Windows XP/Vista
CPU	Windows XP Intel Pentium processor or compatible processor 500MHz or higher (1.0GHz or higher recommended) Windows Vista: Intel Pentium processor or compatible processor 800MHz or higher (2.0GHz or higher recommended)
memory	Windows XP 256MB or more required (512MB or more recommended) Windows Vista 512MB or more required (1GB or more recommended)
HDD	1GB or more required. For application
monitor	installation: approx. 100MB approx.
input device	pressure-sensitive tablet

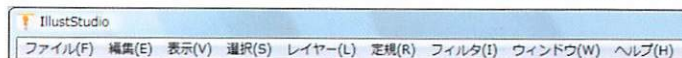
Free trial period and license purchase

"IllustStudio Trial Version" allows you to use all functions for 30 days after entering the serial number, just like a regular product.
You can use it. After the 30-day trial period, files cannot be saved or read, and you lose the right to use them.
vinegar. If you want to use it continuously even after 30 days, please purchase the product version. With so many functions
It is an exceptionally cheap price of 6000 yen. The best software for beginners of digital painting to do from drawing to processing with one software
is.

For details, please refer to
the following site. http://www.illuststudio.net/download/istrial/

インターフェイス

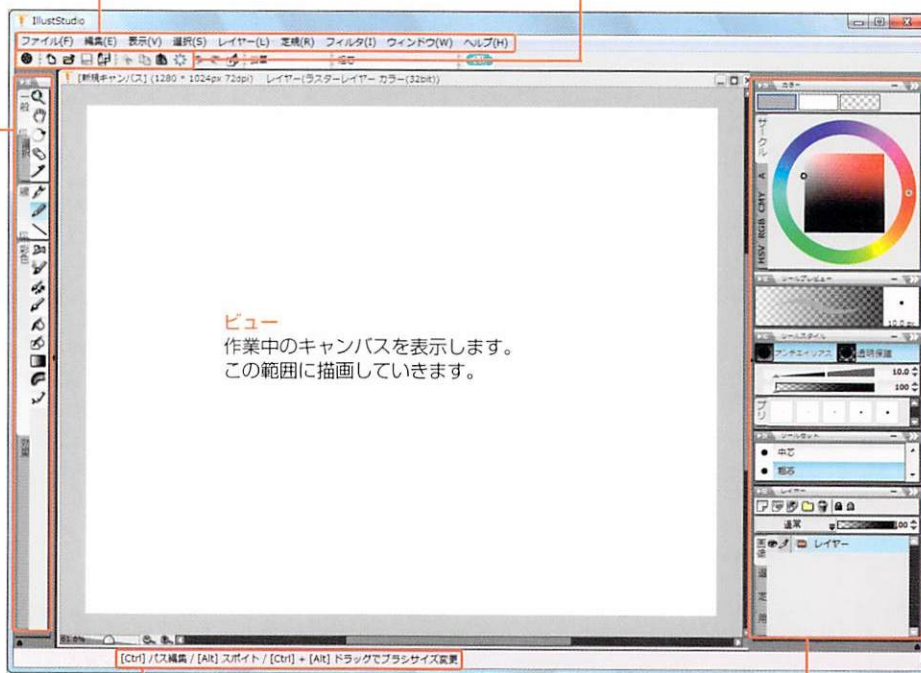
IllustStudioの開発・販売元はComicStudioと同じセルシス社なので、インターフェイスがComicStudioと似ています。一度でもComicStudioを使ったことがあるユーザーならば、比較的使いやすいと感じるでしょう。

メニューバー
9種類のメニュー項目があります。作業の開始から終了までの基本操作、描画途中の編集作業、ビューの表示調整、環境設定、カスタマイズなどの基本機能を扱います。

ツールバー
描画作業中に頻繁に使用する機能をボタン配置したバーです。アイコン表示のカスタマイズもできます。

ツールパレット
描画作業に便利なツールや選択系ツール、ベクトル系ツール、図形ツール、ブラシツールなど、豊富なツールが格納されています。

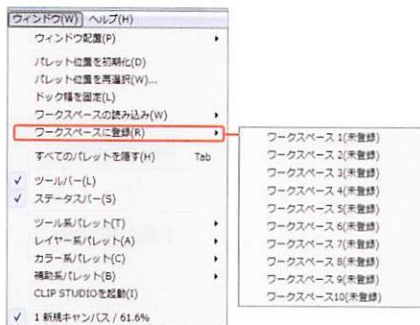
ビュー
作業中のキャンバスを表示します。
この範囲に描画していきます。

ⓘPOINT

メニュー表示
リブ
ポップアップ表示
表示・非表示

ステータスバー
選択しているツールなどに応じたショートカットなどの操作情報を表示します。

ドック格納パレット
複数のパレットを格納する領域をドックと言います。カラーパレットやレイヤーパレット、ツールのオプションパレットなど、様々なパレットを格納しています。表示・非表示の切り替えやドラッグでフローティングして使いやすい位置に配置することもできます。

TIPS インターフェイスのカスタマイズ

IllustStudioのインターフェイスは、8つのスタンダードなレイアウトを用意していますので、好みのものを選ぶことができます。また、 ツールやレイヤー、カラーなどのパレットを自由に配置したり、作業ウィンドウを左右にまとめてグループ化するなどの自由なカスタマイズが可能です。自分好みの快適なレイアウトを作成したら「ウィンドウ」メニューの「ワークスペースに登録」を選択して保存しておき、何度でも同じレイアウトのインターフェイスを読み込んで使いましょう。

interface

IllustStudio is developed and sold by CELSYS, the same company as ComicStudio, so the interface is similar to ComicStudio.
If you are a user who has used ComicStudio even once, it is relatively easy to use You will feel

menu bar
There are 9 different menu items. Basic operations from start to finish Editing work during drawing. It deals with basic functions such as adjusting the display of the view, setting preferences, and customizing.

IllustStudio
File (F) Edit View (V) Select (S) Layer (LR) Filter Window (W) Help (H)

toolbar
A bar with buttons for frequently used functions during drawing work. You can also customize the icon display.

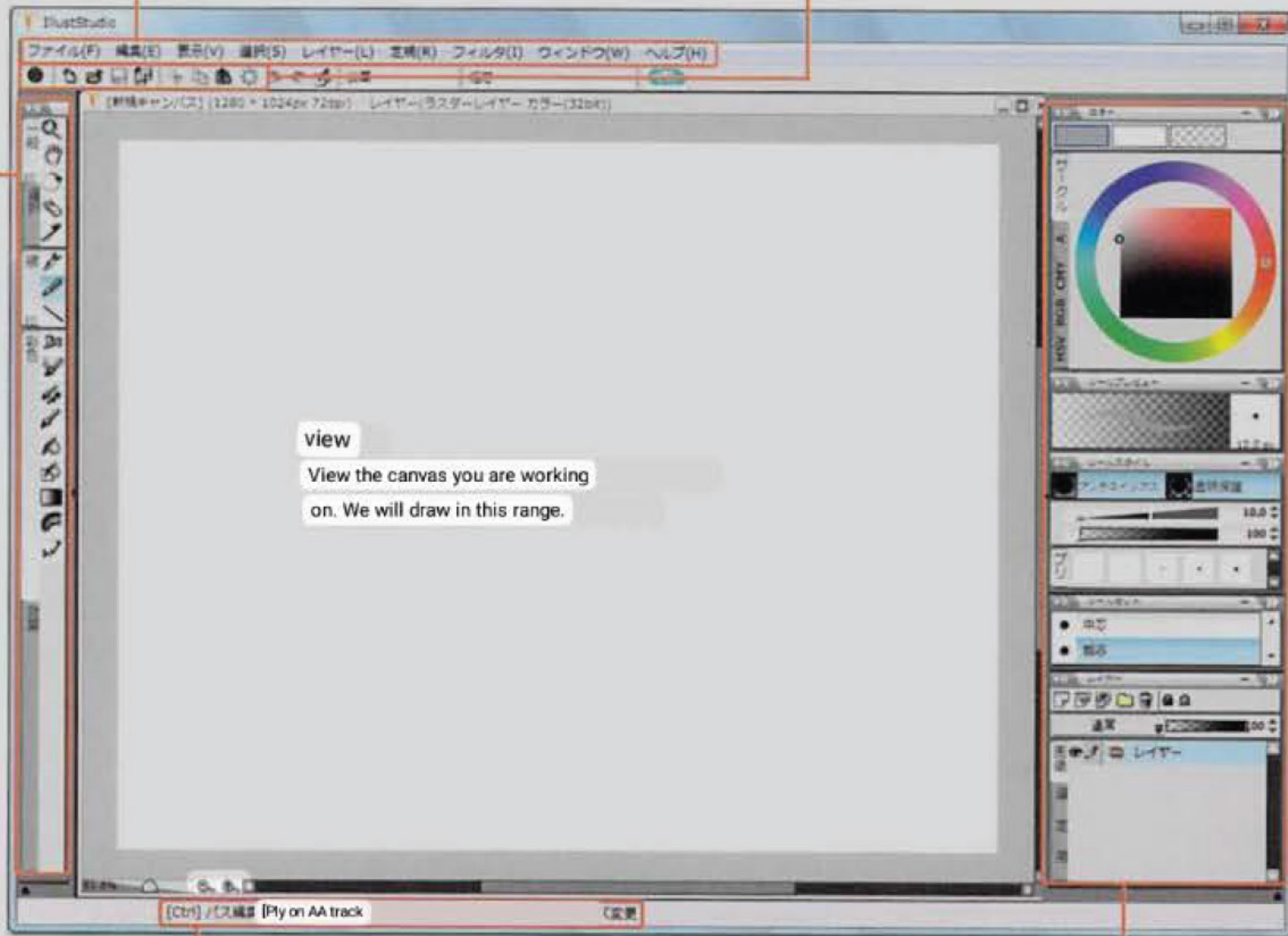
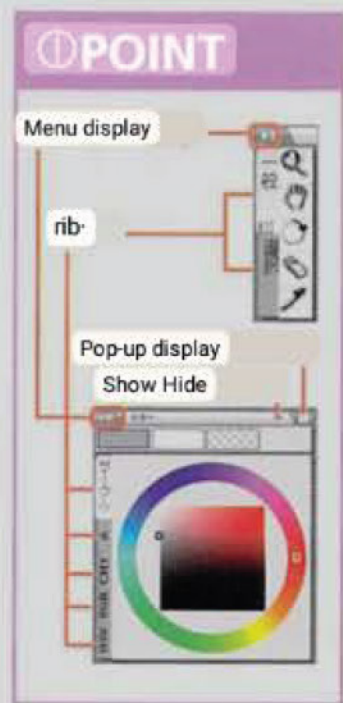
Tool Palette
Tools useful for drawing, selection tools, and vector tools. shape tool plush tool It contains a wealth of tools such as

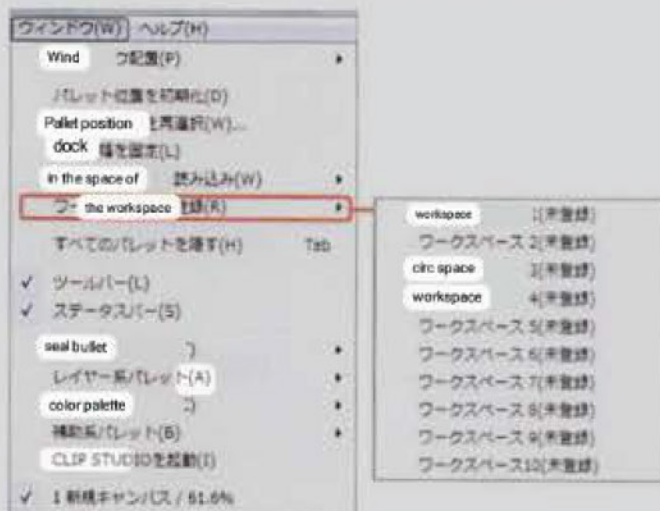
view
View the canvas you are working on. We will draw in this range.

POINT
Menu display
rib·
Pop-up display
Show Hide

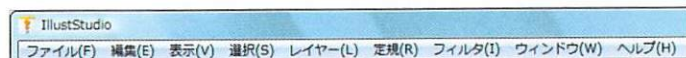
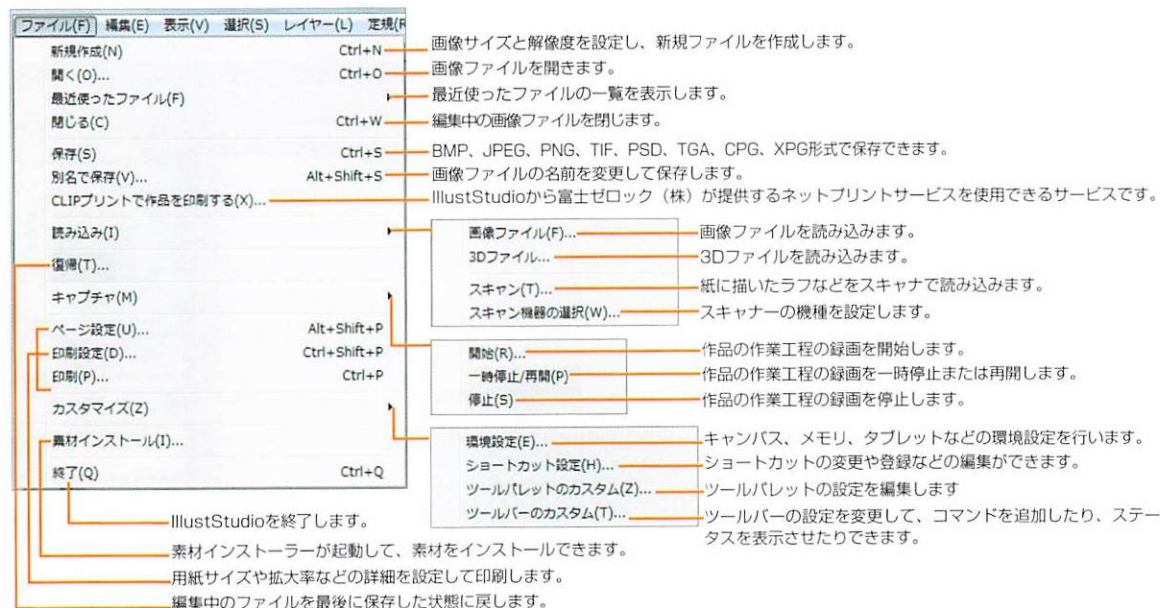
Status bar
Depending on the selected tool, etc. Displays operation information such as shortcuts.

[Ctrl] [Ply on AA track

dock storage pallet
An area that stores multiple bullets is called a dock. Contains various palettes such as color palettes, layer palettes, and tool option palettes. You can also display/hide it or float it by dragging to place it in an easy-to-use position.

Customizing the TIPS interface

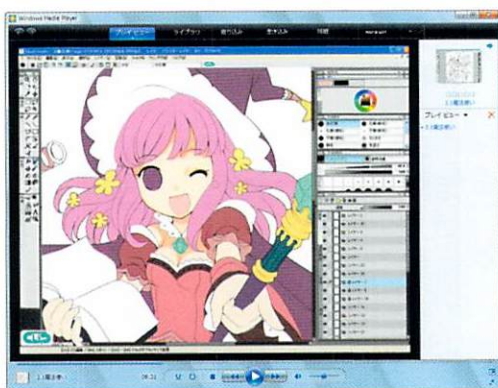
The IllustStudio interface has 8 standard layouts, so you can choose the one you like. In addition, you can freely customize palettes such as tools, layers, colors, etc., and group work windows together on the left and right. Once you have created a comfortable layout to your liking, select "Register to Workspace" from the "Window" menu to save it, and load and use the same layout interface any number of times.

メニューバー

基本操作はメニューバーのコマンドから選択して行います。IllustStudio独自の高度な機能も充実しています。

IllustStudio
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) 選択(S) レイヤー(L) 定規(R) フィルタ(I) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

◆「ファイル」メニュー

ⓘPOINT 8種類のファイル形式で書き出し可能

BMP形式（Bitmap）：Windowsの標準のファイル形式です。レイヤーは1つに結合されて保存されます。
JPEG形式：画像を圧縮して保存するファイル形式です。レイヤーは1つに結合されて保存されます。
PNG形式：半透明度を保持したまま画像を圧縮して保存するファイル形式です。
TIF形式：タグと呼ばれる識別子で様々な情報のビットマップ画像を保存することができるファイル形式です。
PSD形式（Photoshop）：Adobe Photoshopのファイル形式です。レイヤー情報を保持して保存できます。
TGA形式（Targa）：トゥルービジョン社のグラフィックボードで使われるファイル形式です。
CPG形式（ComicStudio）：ComicStudio Ver4.0で開くことのできるファイル形式です。
XPG形式（IllustStudio）：IllustStudioのファイル形式です。IllustStudio独自の機能を保持して保存できます。

TIPS 作業行程を録画しよう

IllustStudioでは、作業の工程をムービーファイルに録画する動画キャプチャ機能が付属しています。録画したムービーをプレイヤーで再生したり、WEBページにアップすることも可能です。「ファイル」メニューの「キャプチャ」から「開始」を選択すると、「キャプチャ設定」ダイアログが表示されます。

menu bar

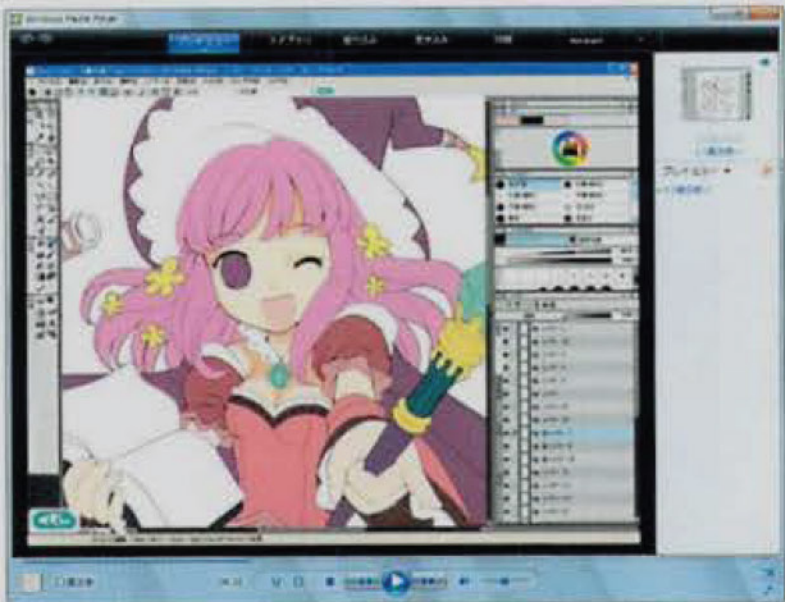
Basic operations are performed by selecting commands from the menu bar. Illustration Studio It also has many unique advanced features.

File menu

①POINT Can be exported in 8 types of file formats

BMP format (Bitmap) This is the standard Windows file format. Layers are merged and saved as one.
JPEG format A file format that compresses and saves images. Layers are merged and saved as one.
PNG format: A file format that compresses and saves images while preserving
translucency. TIF format: A file format that can save bitmap images of various information with identifiers called tags.
PSD format (Photoshop) File format of Adobe Photoshop. Layer information can be preserved and saved.
TGA format (Targa) A file format used by TrueVision graphics boards.
CPG format (ComicStudio) This is a file format that can be opened with ComicStudio Ver4.0.
XPG format (IllustStudio) File format for IllustStudio. IllustStudio's unique functions can be retained and saved.

□TIPS Let's record the work process

IllustStudio comes with a video capture function that records your work process as a movie file. It is also possible to play the recorded movie on a player or upload it to a web page.
Selecting "Start" from "Capture" in the "File" menu displays the "Capture Settings" dialog.

◆「編集」メニュー

編集(E) 表示(V) 選択(S) レイヤー(L) 定規(R) フィ

メニュー	ショートカット	説明
エアブラシの取り消し(U)	Ctrl+Z	1つ前の操作を取り消せます。
エアブラシのやり直し(R)	Ctrl+Y	取り消しを行った直後に、「やり直し」を実行すると、取り消した操作を再び実行します。
切り取り(T)	Ctrl+X	画像の選択範囲部分をクリップボードにコピーします。
コピー(C)	Ctrl+C	編集中の画像ファイルを閉じます。
貼り付け(P)	Ctrl+V	クリップボードにコピーした画像を、キャンバスに貼り付けます。
特殊なコピー(Y)	▸	
クリア(L)	Delete	選択範囲内を消去したい時に使用します。
選択範囲外をクリア(O)	Shift+Delete	選択範囲の外を消去したい時に使用します。反転と同じ効果が得られます。
塗りつぶし(U)	Ctrl+U	画像の選択範囲部分を塗りつぶします。
特殊な描画(A)	▸	
移動と変形(N)	▸	
トーンゆがみ(D)	▸	
キャンバスサイズの変更(W)...		
キャンバス解像度の変更(E)...		
素材の登録(M)	▸	
画面の色を取得(X)		
最小化して画面の色を取得(Z)		

特殊なコピー

メニュー	ショートカット	説明
他のアプリケーションにコピー(B)		他の画像ソフトにコピーします。
白を透明にして貼り付け(S)	Ctrl+Shift+V	描画色が白の部分を透明にして貼りつけます。
色を不透明度にして貼り付け(A)		色の濃度に応じて不透明度に変換して貼り付けます。

特殊な描画

メニュー	ショートカット	説明
塗りつぶし(詳細)(F)...	Ctrl+Shift+U	詳細な条件を設定して塗りつぶしを行います。
選択範囲をフチ取り(G)...		選択範囲をフチ取りしたい時に使用します。
線の色を描画色に変更(I)		選択範囲を作成し、画像の線の色を「描画色」に変更します。

移動と変形

メニュー	ショートカット	説明
拡大・縮小(S)...	Ctrl+T	選択範囲を拡大・縮小します。
回転(R)...		選択範囲を回転します。
自由変形(D)...	Ctrl+Shift+T	周囲のハンドルを自由にドラッグして変形します。
ゆがみ(K)...		周囲のガイド線やハンドルをドラッグしてゆがませます。
遠近法(P)...		周囲のガイド線やハンドルをドラッグして傾斜します。
左右反転(H)...		選択範囲を左右反転します。
上下反転(V)...		選択範囲を上下反転します。
メッシュ変形(M)...		選択範囲に格子で分割したガイド線やハンドルを作成し、ドラッグして部分ごとに変形することができます。

トーンゆがみ：周辺ゆがみ(E)... / クリア(C) / ゆがみのぼかし(B)... / 拡大・縮小(S)... / 回転(R)... / 自由変形(D)... / ゆがみ(K)... / 遠近法(P)... / 左右反転(H)... / 上下反転(V)... / メッシュ変形(M)...

パターントーンの柄をゆがませたり、変形させることができます。

素材の登録：この画像データを素材に登録(I)... / 選択中のレイヤーを素材に登録(L) / 画像をパターントーン素材に登録(E)... / 画像をブラシ素材に登録(H)...

画像やレイヤーを、パターントーンやブラシ素材に登録することができます。

キャンバスサイズの変更・キャンバス解像度の変更：キャンバスのサイズと解像度を変更します。

画面の色を取得・最小化して画面の色を取得：スポイトで画面の色を拾うことができます。

◆「表示」メニュー

表示(V) 選択(S) レイヤー(L) 定規(R) フィル

メニュー	ショートカット	説明
回転・反転(V)	▸	
ズームイン(I)	Ctrl+Num +	表示倍率を拡大・縮小します。
ズームアウト(O)	Ctrl+Num -	表示倍率を拡大・縮小します。
ピクセル等倍(A)	Ctrl+Alt+0	画像のピクセルと画面のピクセルを等倍で表示します。
印刷サイズ(R)		画像を印刷サイズで表示します。
全体表示(W)	Ctrl+0	画面全体を表示します。
表示位置をリセット(P)	Ctrl+@	キャンバスの表示を元に戻します。
フィッティング(F)		表示倍率を変更しても全体表示に戻します。
ベクター表示(C)	▸	
CMYKカラー(M)	▸	
描画補助(D)	▸	
表示補助(E)	▸	

回転・反転：✓通常(N) / 90度回転(R) / 180度回転(O) / 270度回転(T) / 左右反転(H) / 上下反転(V) / 指定角度で左回転(L) - / 指定角度で右回転(I) ^

キャンバスの表示を回転・反転します。

ベクター表示

メニュー	説明
✓ アンチエイリアス表示(A)	ベクターレイヤーのアンチエイリアスの表示と非表示を切り替えます。
中心線表示(C)	選択範囲をフチ取りしたい時に使用します。

CMYKカラー：CMYKカラー設定(S)... / CMYKカラー表示(V) / CMYKトーンカーブ(T)... / CMYKレベル補正(L)...

CMYKの表示切り替えや、CMYK空間についての設定を行います。

描画補助

メニュー	ショートカット
ルーラー表示(R)	Ctrl+R
✓ スクロールバー表示(S)	
ガイド表示(G)	Ctrl+Shift+2
グリッド表示(I)	Ctrl+Shift+3
定規ハンドル表示(H)	Ctrl+Shift+1

ルーラー、スクロールバー、ガイド、グリッド、定規ハンドルを表示する描画に便利な機能です。

表示補助

メニュー	ショートカット
✓ キャンバス表示(P)	Ctrl+4
✓ キャンバス質感表示(E)	
✓ 選択範囲表示(L)	
✓ 選択範囲ランチャー表示(K)	Ctrl+Alt+4

キャンバスの質感を表示したり、選択範囲を表示するサブ機能です。

Edit menu

[Edit (E)] View (V) Select (S) Layer (L) (R) File

Undo Airbrush (U) Ctrl+Z — You can undo the previous operation.

Making Airbrush 直し(R) Ctrl+Y — If you execute "Redo" immediately after undoing, the undone operation will be executed again.

Cut (T) Ctrl+X — Copies the selected portion of the image to the clipboard.

Copy (C) Ctrl+C — Closes the image file being edited.

Paste (P) Ctrl+V — • Paste the image copied to the clipboard onto the campus.

special copy (Y)

- Copy to other applications (B) — Copy to other image software.
- 白を透明にして貼り付け (5) — Ctrl+Shift+V Makes white parts transparent and pastes.
- Color it [A] — Convert to opacity according to color density and paste increase.

Clear (L) Delete — It is used when you want to erase the inside of the selection range.

選択範囲 Clear Outside (D) Shift+Delete — It is used when you want to erase outside the selection range. It has the same effect as inversion.

Fill (V) Ctrl+U — Fills the selected area of the image.

特殊な描画 (A)

- 塗りつぶし(詳細)(F)... Ctrl+Shift+U — Set detailed conditions to fill.
- 選択範囲をフチ取り(G)... — Use this when you want to remove the edges of the selection.
- 線の Change color to drawing color (I) — Create a selection and change the line color of the image to "Foreground color" To do.

Move and Transform

- 拡大・縮小(S)... Ctrl+T — Enlarges/reduces the selection range.
- 回転(R)... — Rotate the selection.
- Free (D) ... Ctrl+Shift+T — Freely drag the handle of the term to transform it.
- Distortion (K)... — Drag the guide lines and handles around one side to distort it.
- 遠近法(P)... — Drag the offending guide line or handle to tilt.
- Horizontal flip ... — Flips the selection horizontally.
- (H) Vertical flip (V)... — Flips the selection vertically.
- mesh 変形(M)... — Create split guides and handles for selections and drag to transform each part.

(N) Tone Distortion (D)

- 回転 distortion (E)...
- Clear (C)
- Distortion Blur (B)...
- 拡大・縮小 (5) ...
- Rotation (R)...
- Freeform (D) ...
- ゆがみ(K)...
- 遠近法(P)...
- Horizontal flip ...
- (H Vertical flip (V)...
- mesh 変形(M)...

You can distort or transform the pattern tone pattern.

Canvas size (W)... — Change the size of 解像度 the canvas and

canvas 解像度の変更(E)...

素材の登録(M)

- Register this 素材に登録(I) data to the selected layer as a material (L)
- 画像 Brush (H) for 登録(E)...
- 画像 pattern tone...

Images and layers can be registered to pattern tones and brush materials.

Get screen color (water) — You can pick up colors on the screen with an eyedropper.

Minimize and color を取得(Z)

View menu

◆「選択」メニュー

◆「レイヤー」メニュー

レイヤー(L) 定規(R) フィルタ(I) ウィンドウ(W)

- 新規ラスターレイヤー(R) Ctrl+Shift+N — ラスターレイヤーを新規作成します。
- 新規レイヤー(N) ▸ ラスターレイヤー(R)... / ベクターレイヤー(V)... / 選択範囲レイヤー(S)... / 定規レイヤー(M) / 3Dワークスペース — 5種類のレイヤーを作成することができます。
- 新規レイヤーフォルダ(O)... — レイヤーフォルダを作成します。
- レイヤーの複製(U) Ctrl+Shift+C — 選択しているレイヤーを複製します。
- レイヤーの削除(D) — 選択しているレイヤーを削除します。
- 新規フィルタレイヤー(F) ▸ 明るさ・コントラスト(B)... / トーンカーブ(T)... / レベル補正(L)... / 反転(R) / マスク(全領域を表示)(M) / マスク(全領域を隠す)(I) / 質感(E)... — 新規フィルタレイヤーを作成し、色調補正やマスク処理、質感などの加工を施します。
- フィルタフォルダ化(M) ▸
- レイヤーのフォルダ化(G)... Ctrl+G — 「レイヤーフォルダ」を作成し、複数のレイヤーを1つのフォルダにまとめて整理できます。
- クリッピングフォルダ化(L) — [クリッピングフォルダ]内の一番下にあるレイヤーを参照し、表示する領域を制限できる機能です。
- レイヤーフォルダを解除(E) Ctrl+Shift+G — フォルダに格納されていた複数のレイヤーが分離します。
- レイヤーの変換(T)... Ctrl+Alt+E — レイヤーの種類を変換します。
- レイヤーのラスタライズ(Z) — ラスターレイヤー以外のレイヤーをラスターレイヤーに変換することができます。
- レイヤーをすべて統合(A)
- 選択中のレイヤーを統合(Y)... Ctrl+Shift+E
- 下のレイヤーに統合(W) Ctrl+E
  — レイヤーを結合します。すべて結合するか下のレイヤーに結合するか選択することができます。
- 下のレイヤーに画像を転写(C) — 下のレイヤーに画像を転写します。転写したレイヤーは透明になった状態で残ります。
- 編集対象にする(I) ▸ 上のレイヤー(U) Alt+] / 下のレイヤー(L) Alt+[— 編集対象のレイヤーを変更します。
- レイヤーの設定(S) ▸
  - カラー表示(C) Ctrl+B — カラーで表示します。
  - すべてをロック(K) Ctrl+L — レイヤーを固定します。
  - 透明部分をロック(A) — 透明部分に書き込みができないようになります。
  - 詳細設定(S)... — トーンレイヤー、テキストレイヤー、下絵レイヤー、3Dワークスペースレイヤー、フィルタレイヤー、グリッドレイヤー、サブ定規レイヤーなどの詳細設定ダイアログを表示します。
- 参照レイヤーに設定(P)

ⓘPOINT レイヤーの種類

ラスターレイヤー：ビットマップ系のツールで描画する画像を扱うレイヤーを作成します。
ベクターレイヤー：ベクター系のツールで描画する画像を扱うレイヤーを作成します。
選択範囲レイヤー：選択系のツールで選択した範囲や描画系ツールで描いた範囲を画像に変換してレイヤーを作成します。
定規レイヤー：定規系のツールで描画する画像を扱うレイヤーです。
3Dワークスペース：3Dの画像を扱うためのレイヤーです。

Select menu

"Layers" menu

[Layer (L) (R) Filter (I) Window (W)

- raster layer (R) Ctrl+Shift+N
- layer -(N)
- New layer folder (0)
- Duplicate layer Ctrl+Shift+C
- (U) Layer D)
- Filter layer (F)
- Filter folder (M)
- Layer folder (0) Ctrl+G
- clipping folder 化(L)
- Change the layer 解除(E) Ctrl+Shift+G
- folder to Layer (T)... Ctrl+Alt+E
- Rasterize layer (2)
- All layers (4)
- the selected layer 結合(Y)... Ctrl+Shift+E
- Merge to lower layer (W), Ctrl+E
- to lower layer (C)
- be (1)
- layer (5)
- Set to layer (P)

Create a new raster layer.

Raster Layer... / Vector Layer... / Layer -(S)... / Layer (M)/ / Workspace

-5 types of layers can be created.

Create a layer folder.

Duplicate the selected layer.

Delete the selected layer.

Contrast (B) / Tone Carp (T)... / Level Correction (E)... / Kyoten (R) / Mask (All Display / (M) Mask (領域を隠す)(I)

Create a new filter layer for color correction and masking. Processing such as quality is applied.

You can create a "Layer folder" and organize multiple layers in one folder. [This

function refers to the lowest layer in the clipping folder and limits the displayed area.

Multiple layers that were stored in folders are separated.

- Convert the layer type.

Layers other than raster layers can be converted to raster layers.

Upper layer (U) Alt+] / Bottom layer (L) — the layer being edited.

Color display (C) Ctrl+B — Display in color.

All Rock Co., Ltd. Ctrl+L — Pin layers.

Lock Minutes (A) — You will not be able to write on the transparent part.

詳細設定(S)... — Stone layer, text layer. Underlay layer. 3D workspace layer filter layer, grid layer. Displays the advanced settings dialog for sub-ruler layers, etc.

Transfers the image to the layer below. The transferred layer remains transparent.

Merge layers. You can choose to merge all or merge to layer below.

① POINT Layer type

Raster Layer: Create a layer that handles images drawn with bitmap tools.
Vector layer Create a layer that handles images drawn with vector tools. Selection
layer: Create a layer by converting the area selected with a selection tool or drawn with a drawing tool into an image.
Ruler layer: This layer handles images drawn with ruler
tools. 3D workspace Layer for handling 3D images.

◆「定規」メニュー

TIPS 定規を描画できるツール

ツールパレットの「定規」「曲線」「折れ線」「図形」では、間隔が均等な定規を作成することができます。

◆「フィルタ」メニュー

フィルタ(I) ウィンドウ(W)

- 色調補正(C)
- 描画(D)
- 変形(T)
- 線補正(L)
- 効果(E)
- ぼかし(B)

色調補正(C)

- 明るさ・コントラスト(B)… ― 画像の明るさとコントラストを調整します。
- トーンカーブ(T)… ― 画像の明暗をグラフで調整します。
- レベル補正(L)… ― 画像の明るさをヒストグラムで調整します。
- 色相・彩度・明度(H)… ― 色相・彩度・明度を調整して、画像の色合いを変更します。
- 2値化(I)… ― 画像を黒と白の2階調に変換するフィルタです。
- 階調化(P)… ― 画像を指定された階調に変換するフィルタです。
- 階調の反転(R) ― 画像の色を反転させます。

描画(D)

- 消失点(V)… ― 画像に透視図法の消失点を設定し、補助線を引きます。
- 雲模様(R) ― 画像に雲模様を描画します。
- グラデ彩色(X)… ― 画像の濃淡に合わせてグラデーションの色に置き換えて彩色します。

変形(T)

- 極座標(P)… ― 画像を円柱や球に映ったように変形させます。
- 波(W)… ― 画像を波打つような揺れるパターンで変形させます。
- 波形(E)… ― 画像の座標を波形で変形させます。
- 渦巻き(S)… ― 画像を渦巻きのように変形させます。
- ジグザグ(Z)… ― 画像を中心から外側に揺らして変形させます。

線補正(L)

- ゴミ取り(D)… ― 画像の微小なゴミを取り除きます。
- 線編集(M)… ― 線の隙間をつないだり、滑らかにします。
- 線幅修正(V) ― すでに描かれた線の幅を変更することができます。

効果(E)

- モザイク(M)… ― 画像にモザイク処理を施します。
- シャープ(S) ― 画像の境界線のコントラストを強調して、ぼけた画像をシャープに変換します。
- シャープ（強）(O) ― シャープの効果をさらに強くします。
- アンシャープマスク(U) ― 画像の色の境目のコントラストを強くして鮮明にします。
- 水彩境界(W)… ― 境界の透明部分の色合いを調整します。

ぼかし(B)

- ぼかし(B) ― 画像の境界線やくっきりとした領域を、平均化して滑らかな画像にします。
- ぼかし（強）(F) ― ぼかしの効果をさらに強くします。
- ガウスぼかし(G)… ― 画像を滑らかにします。数値指定してぼかし具合を調整できます。
- 放射ぼかし(R)… ― 画像を同心円状に平均化して滑らかに変換します。
- 移動ぼかし(M)… ― 画像の境界線やくっきりとした領域を、一定方向に平均化して滑らかな画像に変換します。
- スムージング(T) ― 画像にアンチエイリアスをかけます。

"Ruler" menu

Tools that can draw TIPS rulers

In the "Ruler", "Curve", "Polyline" and "Figure" on the tool palette,
You can create evenly spaced rulers.

Filter menu

Filter window
- tune guide (C)
- 描画(D)
- shape(?)
- 線補正(L)
- 効果(E)
- blur (day)

- Brightness/Contrast (B)... — Adjust image brightness and contrast.
- Tone curve (T) — Adjust the brightness of the image with the graph.
- Level correction — • Adjust image brightness with histogram. Adjust
- 色相・彩度・明 ((H)... — the hue/saturation to change the color tone of the image.
- Divalent ()... — A filter that converts an image to black and white second order.
- Toning (Daily — A filter that converts an image to a specified tone.
- Inversion of (R) — *Inverts the colors of the image.

- point (V... — Set the perspective vanishing point on the image. Draw auxiliary lines.
- bridge (wood) — Draws a snow pattern on the image.
- グラデ彩色(X)... — Color by replacing with the gradation color according to the image.

- 極座標(P)... — Deforms the image as if it were reflected on a cylinder or sphere.
- (IN) — Transform the image with a shaking pattern that strikes.
- 波形 (AND)... — Transforms the seat of the image in shape.
- 渦巻き(S)... — Transform it like an image.
- Crispy (S.. — 'Transforms the image by shaking it outward from the center.

- ゴミ取り(D)... — Removes image dust.
- 線補正(M)... — Connects or smoothes between
- 線幅 — Already drawn lines can be changed.

- Mosaic (M) — Apply mosaic processing to the image.
- Sharp (S) — Enhances the contrast of image borders to sharpen blurred images. Makes the
- Sharpen (0) — sharpening effect even stronger.
- Unsharp mask (U) — Increases the contrast of the color borders in the image to make them clearer.
- 水彩境界 (IN) — Adjusts the tint of the border transparency.

- ぼかし(B) — Makes image borders and sharp, averaged smooth edges. Makes
- Blur (F)+ — the blur effect even stronger.
- Gaussian Blur (G) — Smooth the image. You can adjust the degree of blurring by specifying a number.
- 放射ぼかし(R)... — Transform the image smoothly by averaging the image concentrically.
- Blur (M).... — Converts image borders and sharp edges into a smooth image by averaging them in one direction.
- Smoothing (T) — Apply anti-aliasing to the image.

◆「ウィンドウ」メニュー

ウィンドウ(W) ヘルプ(H)
ウィンドウ配置(P)
パレット位置を初期化(D)
パレット位置を再選択(W)...
ドック幅を固定(L)
ワークスペースの読み込み(W)
ワークスペースに登録(R)
すべてのパレットを隠す(H) Tab
ツールバー(L)
ステータスバー(S)
ツール系パレット(T)
レイヤー系パレット(A)
カラー系パレット(C)
補助系パレット(B)
CLIP STUDIOを起動(I)
1 新規キャンバス / 61.6%
新規ウィンドウ(N)
編集中のキャンバスを複数のウィンドウで表示します。
フルスクリーンモード(F)
メインのウィンドウを画面全体まで拡大します。
重ねて表示(C)
複数のウィンドウを重ねて表示します。
上下に並べて表示(V)
複数のウィンドウを上下に並べて表示します。
左右に並べて表示(H)
複数のウィンドウを左右に並べて表示します。
パレットの位置をデフォルトの画面の位置に戻して表示します。
初期画面の「ようこそ」ダイアログが開き、インターフェイスのタイプを再び選択できます。
ドックの幅を固定します。
ワークスペース 1(未登録)
ワークスペース 2(未登録)
ワークスペース 3(未登録)
ワークスペース 4(未登録)
ワークスペース 5(未登録)
ワークスペース 6(未登録)
ワークスペース 7(未登録)
ワークスペース 8(未登録)
ワークスペース 9(未登録)
ワークスペース10(未登録)
登録しておいたワークスペースを読み込んで再び表示することができます。
ワークスペース 1(未登録)
ワークスペース 2(未登録)
ワークスペース 3(未登録)
ワークスペース 4(未登録)
ワークスペース 5(未登録)
ワークスペース 6(未登録)
ワークスペース 7(未登録)
ワークスペース 8(未登録)
ワークスペース 9(未登録)
ワークスペース10(未登録)
カスタマイズしたインターフェイスをワークスペースとして10点登録することができます。
ツール(T) F2
「ツール」パレットを表示/非表示します。
ツールセット(S)
「ツールセット」パレットを表示/非表示します。
ツールプレビュー(V)
「ツールプレビュー」パレットを表示/非表示します。
ツールスタイル(L)
「ツールスタイル」パレットを表示/非表示します。
ツールオプション(P) F3
「ツールオプション」パレットを表示/非表示します。
レイヤー(A) F4
「レイヤー」パレットを表示/非表示します。
レイヤープロパティ(B) F1
「レイヤープロパティ」パレットを表示/非表示します。
カラー(C) F9
「カラー」パレットを表示/非表示します。
カラーセット(O)
「カラーセット」パレットを表示/非表示します。
カラーガイド(G)
「カラーガイド」パレットを表示/非表示します。
中間色(D)
「中間色」パレットを表示/非表示します。
ナビゲータ(G) F5
「ナビゲータ」パレットを表示/非表示します。
サブビュー(S)
「サブビュー」パレットを表示/非表示します。
素材(M) F6
「素材」パレットを表示/非表示します。
ヒストリー(Y) F8
「ヒストリー」パレットを表示/非表示します。
アクション(N) F12
「アクション」パレットを表示/非表示します。

"Window" menu

Window (V) Help (H)
Window (P)
Palette (D)
Reselect palette position
(W) Dock (L)
Load workspace (W)
Go to workspace (R)
all palettes
Tab
Toolbar (L)
V status bar (5)
Tool (T)
Pallet (A)
Color Palette (C)
Palette (6)
CLIP STUDIOを起動(I)
1 new canvas/610
New window (N)
Full screen mode (F)
Cascading display
(C) Vertical display (V)
Display side by side (H)
Display the canvas being edited in multiple windows.
- Expand the main window to fill the screen.
Overlap multiple windows.
Display multiple windows side by side.
Displays multiple windows side by side.
Returns the palette position to the default screen position and
displays it. An initial welcome dialog will open allowing you to select the type of interface again.
Fix the daughter of the dock.
Workspace 2 (registration)
Workspace 5 (not yet)
Workspace 7)
workspace registration)
workspace 10
You can load the registered workspace and display it again.
You can register 10 customized interfaces as workspaces.
You can
Tool (T)
F2
toolset(5)
Seal preview [V]
Seal Style (L)
Tool Option (
F3
- Show/hide the "Tools" palette.
• Show/hide the "Tool Set" palette.
Shows/hides the Tool Preview palette.
- Show/hide the "Tool Style" palette.
Shows/hides the Tool Options palette.
✓ Layer (4)
F4
"Layer Property (Day)
BE
Shows/hides the Layers palette.
- Show Hide the "Layer Properties" palette.
Color set (0)
Color guide (G)
Shows/hides the Color palette.
Shows/hides the Color Set palette.
- Show/hide the "Color Guide" palette.
Shows/hides the Neutral Colors bullet.
Navigator (G)
F5
sub view
Material (M)
F6
History (Y)
F8
Action (N)
- Show/hide the "Navigator" bullet.
Shows/hides the "Sub View" palette.
Shows/hides the Basic palette.
Shows/hides the History palette.
Shows/hides the Actions palette.

カラーパレット

色の作成はカラーパレットで行います。「ウィンドウ」メニューの「カラー系パレット」を選択して表示します。

HLSとは色相「H」輝度「L」彩度「S」、HSVとは色相「H」彩度「S」明度「V」で構成される色合いです。

不透明度を設定します。

C（シアン）M（マゼンタ）Y（イエロー）K（ブラック）で設定します。

R（レッド）G（グリーン）B（ブルー）で設定します。

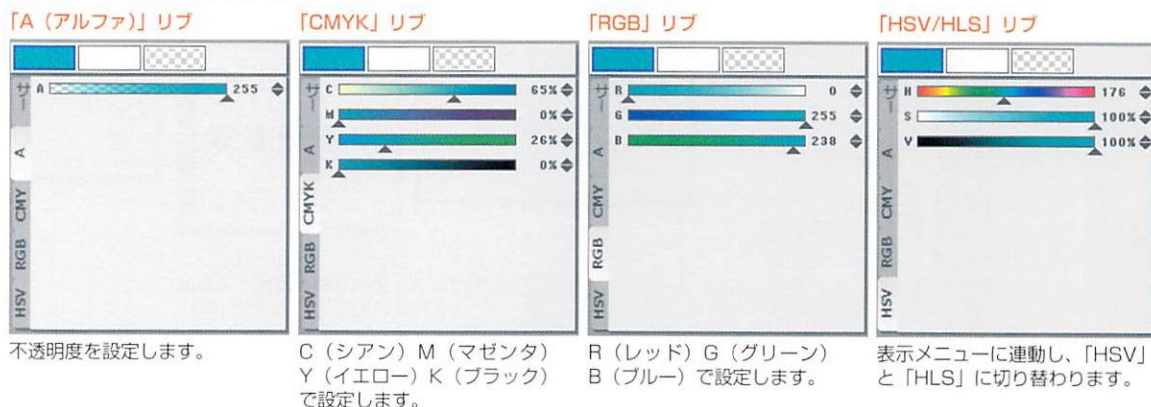
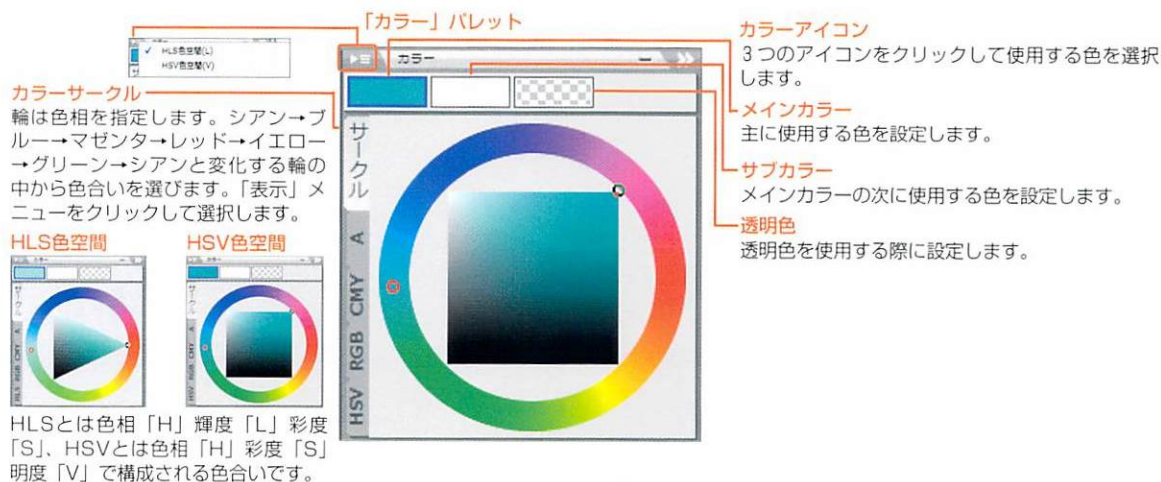
表示メニューに連動し、「HSV」と「HLS」に切り替わります。

カラーセットのタイトルやウィンドウのサイズをカスタマイズしたり、編集、読み込み、書き出し、登録などを行うコマンドがあります。

ステップ数やタイル幅を変更することができます。

スライダの表記をクリックして、色相（H）彩度（S）明度（V）透明度（A）赤（R）緑（G）青（B）の中から表示を切り替えます。

ステップ数やタイル幅を変更することができます。

パレットの四隅の枠をクリックして描画色を設定し、中間色を選択します。

color palette

Colors are created using a color palette. Select "Color Palette" from the "Window" menu to display it.

ツールパレット

ツールパレットには、描画作業に便利なツールや、選択系のツール、ベクター系のツール、図形や定規系のツール、描画系のブラシツールなど、豊富なツールが種類ごとに分けられて格納されています。その他のツール系パレットは、「ウィンドウ」メニューの「ツール系パレット」で選択して表示します。

ツールパレット

虫ねがね
手のひら
回転
消しゴム
スポイト
レイヤー選択
レイヤー移動
矩形選択
折れ線選択
投げなわ選択
マジックワンド
ペン
鉛筆
直線
曲線
折れ線
図形
ベジェ曲線
パス編集
線つまみ
線幅修正
線編集
エアブラシ
水彩
パターンブラシ
筆ペン
塗りつぶし
閉領域フィル
グラデーション
等高線塗り
ドットペン
焼き込み
覆い焼き
スタンプ
ゴミ取り
ゆがみ
テキスト
ぼかし
3D選択

「ツールオプション」パレット
ツールの詳細な設定をするためのパレットです。

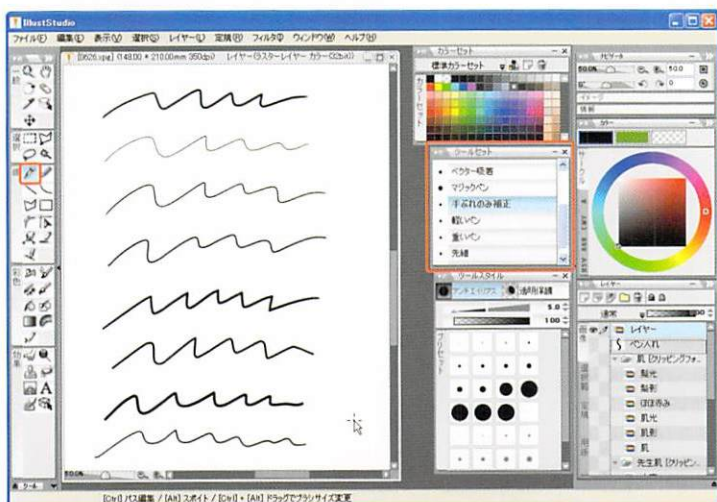
「ツールプレビュー」パレット
ペンやブラシなどを使用するツールの選択時に、ペンやブラシの形状をプレビュー表示します。また、ブラシのサイズ・向き・厚み・入り・抜きなどをプレビュー上で設定できます。

「ツールスタイル」パレット
ブラシのサイズ・透明保護・濃度・不透明度・アンチエイリアスなどを設定できます。

「ツールセット」パレット
ブラシの形状の種類をリスト表示します。

TIPS 「ツールセット」パレットのブラシ形状を活用する

IllustStudioの描画系ブラシツールの「ツールセット」パレットには、ブラシごとに豊富に形状が入っています。
同じブラシでも実に多彩な表現が可能になります。
ここでは、「ペン」の「ツールオプション」パレットの設定は同じにして、「ツールセット」パレットのブラシ形状のみ変更して描いてみました。色々描き試してみて画風に合わせて使い分けましょう。

ツールオプションパレット

tool palette

The tool palette stores a wide variety of tools, divided by type, such as tools convenient for drawing, selection tools, vector tools, figure and ruler tools, and drawing brush tools. I'm here. Other tool palettes can be displayed by selecting "Tool Palette" from the "Window" menu.

tool valet

虫 wishes
palm
回転
eraser
Move
-Layer selection
eyedropper layer
Rectangular
Polyline selection
selection Lasso selection
magic wand
Benke
pencil
直線
曲線
polygonal line
figure
bezier curve
-bus edit
Knob
線幅修正
線編集
air
Brush scene/
watercolor
pattern plush
pen
fill
One region fill
Gradient
– line painting
Dot Ben
burning medium
Ichiyaki
stamp
trash removal
distortion
text
Happiness
3D選択

"Tool Options" bullet Palette for detailed tool settings.

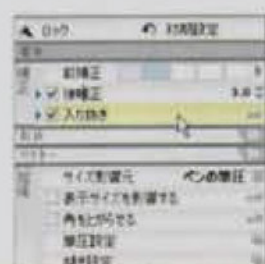
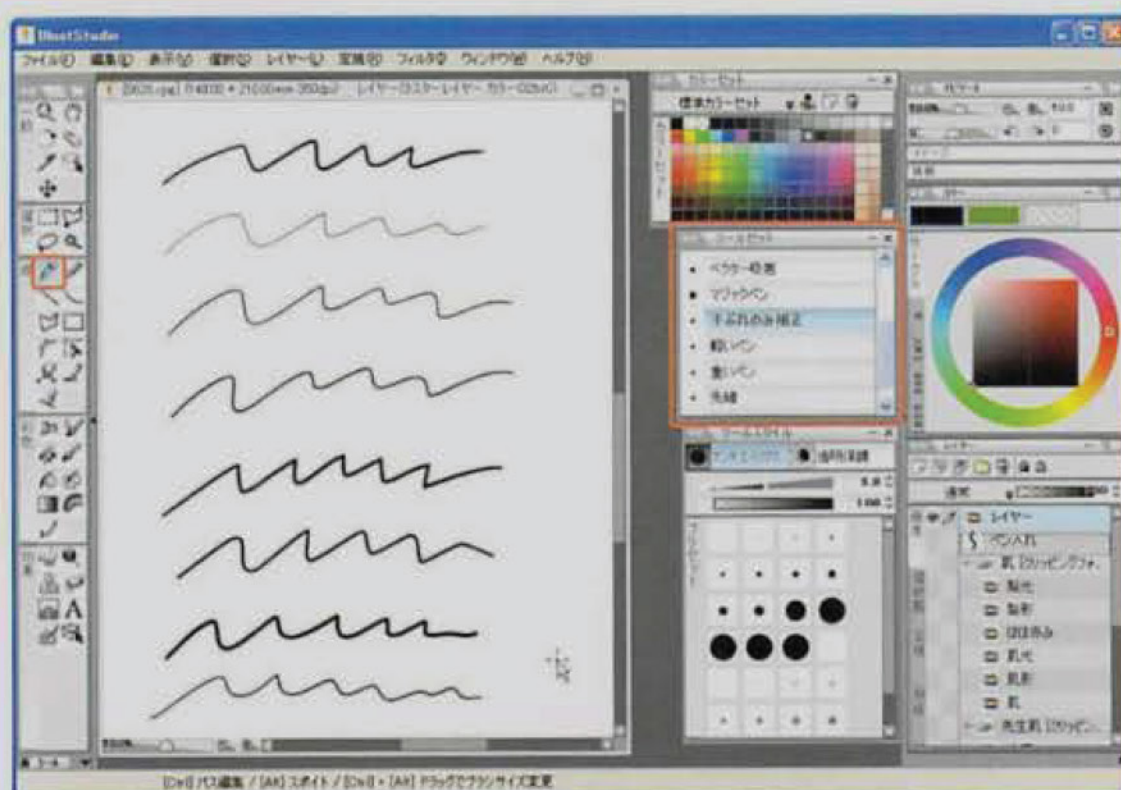
"Tool Preview" Palette Displays a preview of the shape of the pen or brush when selecting a tool that uses a pen or brush. You can also set the brush size, ・厚み・入り・orientation, drawing, etc. on the preview.

"Tool Style" palette You can set brush size, transparency protection, 度・density, opacity anti-aliasing, etc.

Toolset Palette Lists the types of brush shapes.

TIPS Utilizing brush shapes from the "Tool Set" palette

IllustStudio's "Tool Set" palette of drawing brush tools contains a wealth of shapes, especially for brushes. A wide variety of expressions are possible with the same brush Become.

Here, in the "Tool Options" of "Pen" I used the same settings for the "N" palette, but changed only the brush shape on the "Toolset" palette. Try drawing in various ways and use them according to your drawing style.

tool option palette

◆ツールパレット初期設定一覧

デジ絵の描画に特に使用頻度の高い「線」と「彩色」リブのツールを中心に、初期設定を紹介します。

「消しゴム」のツール系パレット設定

キャンバス上をドラッグすると、消しゴムのように画像を消去できるツールです。

「スポイト」のツールパレット設定

キャンバス上をクリックすると、描画色を取得して「カラー」パレットの描画色に設定できます。

「ペン」のツールパレット設定

キャンバス上をドラッグすると、ペンのように多彩なタッチの線を描くことができるツールです。

「鉛筆」のツールパレット設定

キャンバス上をドラッグすると、鉛筆のようなタッチで柔らかい線を描画するツールです。

「直線」のツールパレット設定

キャンバス上をドラッグすると直線を描くことができるツールです。

「曲線」のツールパレット設定

曲線を描くツールです。ドラッグで直線を描画して両端の位置を動かして曲線のカーブを調整します。

「折れ線」のツールパレット設定

折れ線を描くツールです。クリックと移動を繰り返して折れ線を作成します。

「図形」のツールパレット設定

矩形・楕円・多角形などの図形を描くツールです。対角線上にドラッグすると、任意の図形が描画されます。

List of Tool Palette Initial Settings

"Lines" and "Coloring" are especially frequently used for drawing digital pictures. " I will introduce the initial settings, focusing on the rib tool.

Eraser" tool palette settings

Drag on the canvas to erase the image like an eraser. It is a tool that

"Eyedropper" Tool Palette Settings

By clicking on the canvas, you can get the drawing color and set it to the drawing color of the "Color -" palette.

"Pen" Tool Palette Settings

It is a tool that allows you to draw lines with various touches like Ben by dragging the canvas.

「鉛筆」 Tool palette settings for

A tool that draws a smooth line with a touch like a pencil when dragged on the canvas.

「直線」の Tool palette settings

A tool that allows you to draw a straight line by dragging the canvas It's a rule.

"curve" Toolbaret settings for

A tool for drawing curves. Draw a straight line by dragging and move the positions of both ends to adjust the curve of the curve.

"" tool palette settings

A tool for drawing broken lines. Click and move repeatedly to create a polyline.

"Shape" Tool Palette Settings

A tool for drawing shapes such as rectangles, ellipses, and polygons. Drag diagonally to draw any shape.

「ベジェ曲線」のツールパレット設定

曲線の定規を作成するツールです。コントロールポイントの角度やアンカーポイントの間隔を調整して曲線の形状を作成します。

「パス編集」のツールパレット設定

定規を選択して編集するツールです。描いた後から何度でも定規の移動や再編集をすることができます。

「線つまみ」のツールパレット設定

ベクターレイヤーに描かれた線のカーブやストロークの位置を変更できるツールです。

「線幅修正」のツールパレット設定

キャンバスに描かれた線の太さを後から変更できるツールです。

「線編集」のツールパレット設定

ベクターレイヤーに描かれた線を後から何度でも編集できるツールです。

「エアブラシ」のツールパレット設定

エアブラシのように、インクをスプレーで吹きかけたようなタッチで塗ることができるツールです。

「パターンブラシ」のツールパレット設定

パターンを連続して描画できるツールです。「ツールセット」パレットに様々な形状のパターンが入っています。自分で作ったパターンを追加登録することもできます。

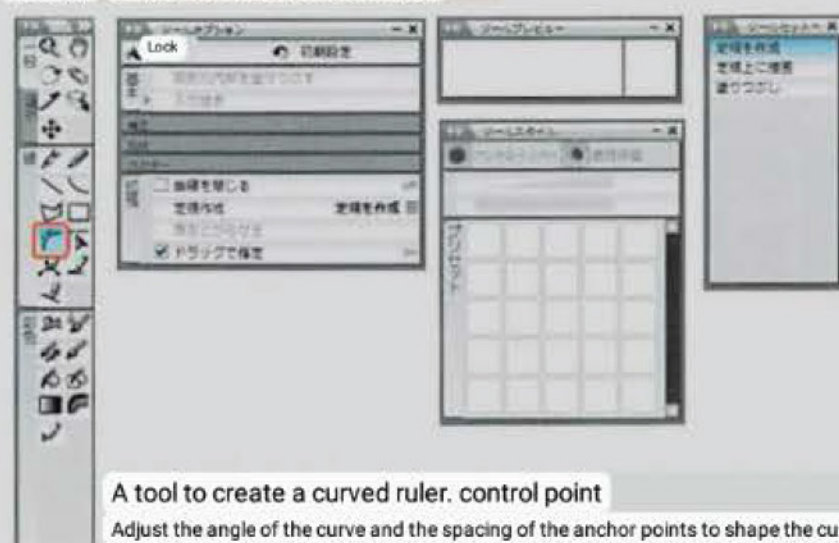
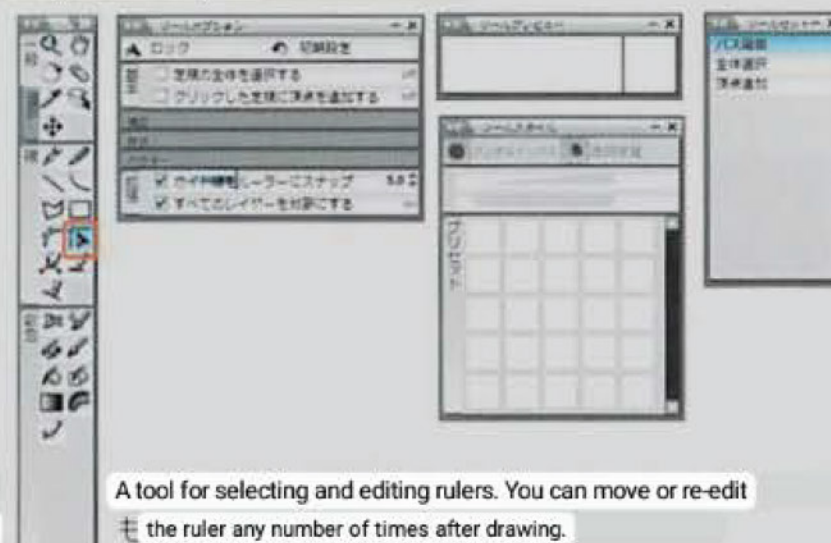
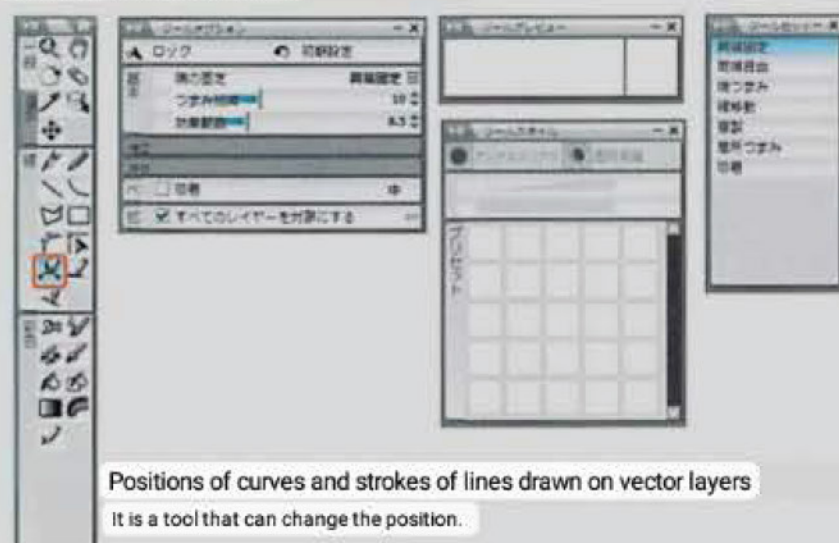
"Bezier Curves Tool Palette Settings

A tool to create a curved ruler. control point
Adjust the angle of the curve and the spacing of the anchor points to shape the curve.
create.

Tool palette settings for

A tool for selecting and editing rulers. You can move or re-edit
the ruler any number of times after drawing.

"Knob" Tool Palette Settings

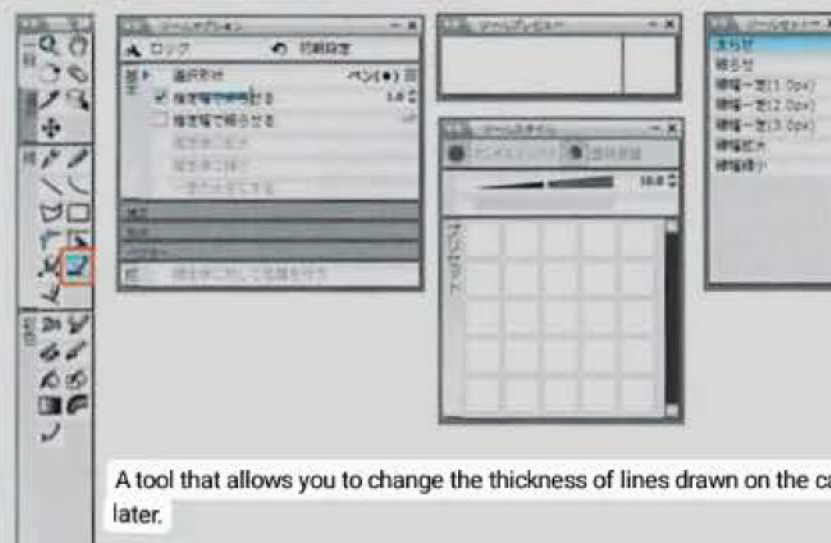
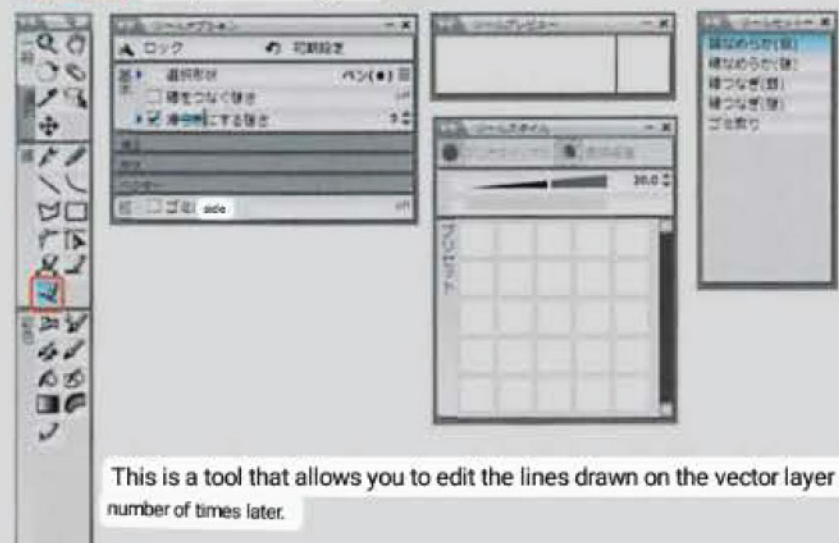
Positions of curves and strokes of lines drawn on vector layers
It is a tool that can change the position.

"Correct" tool palette settings

A tool that allows you to change the thickness of lines drawn on the canvas later.

「線編集」 Tool palette settings for

This is a tool that allows you to edit the lines drawn on the vector layer any number of times later.

"Airbrush" tool palette settings

This is a tool that allows you to apply ink with a spray-like touch, like an airbrush.

"Pattern brush" tool palette settings

Draw patterns continuously
It's a tool you can use. "tool
Various on the set pallet
Contains a pattern of shapes
increase. my own pattern
You can also register additional
to come.

「水彩」のツールパレット設定

水彩絵の具のように、水で溶かした淡い色合いで塗ることができるツールです。

「筆ペン」のツールパレット設定

筆ペンで描いたような線を描くことができるツールです。

「塗りつぶし」のツールパレット設定

線で閉じられた領域をクリックすると、領域内を簡単に塗りつぶすことができるツールです。

「閉領域フィル」のツールパレット設定

複数の領域で構成されている場合、1クリックで一度に塗りつぶしできるツールです。細部の塗り残しまできれいに塗りつぶすことができます。

「グラデーション」のツールパレット設定

キャンバス上をドラッグすると、グラデーションを描くことができるツールです。位置や長さなどを調整します。

「等高線塗り」のツールパレット設定

2色の線に挟まれた領域をクリックすると、滑らかなグラデーションを作成できるツールです。

「ドットペン」のツールパレット設定

1ピクセルの線を描くことができるツールです。1ピクセル分だけ塗りつぶしたい場合やドット絵を描きたい時などに使用すると便利です。

「ぼかしブラシ」のツールパレット設定

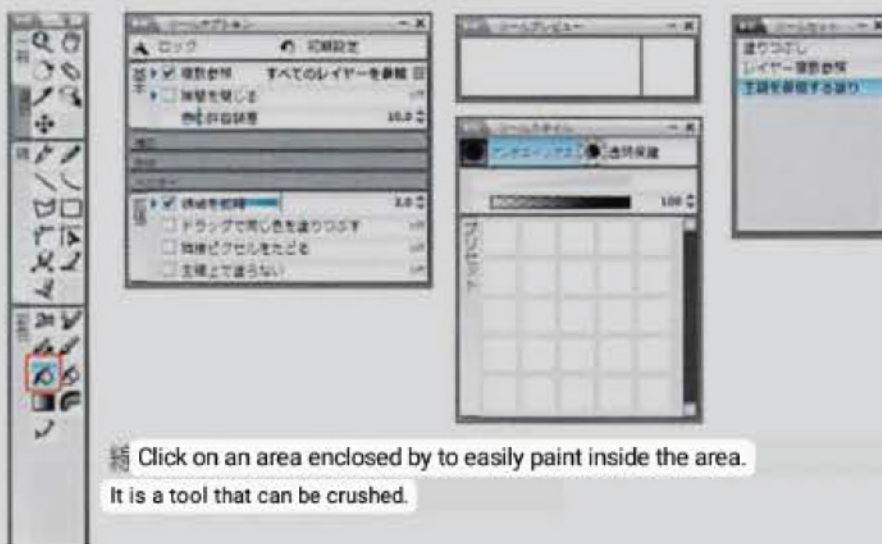
色の境界をなぞるようにドラッグし、ぼかすことができるツールです。

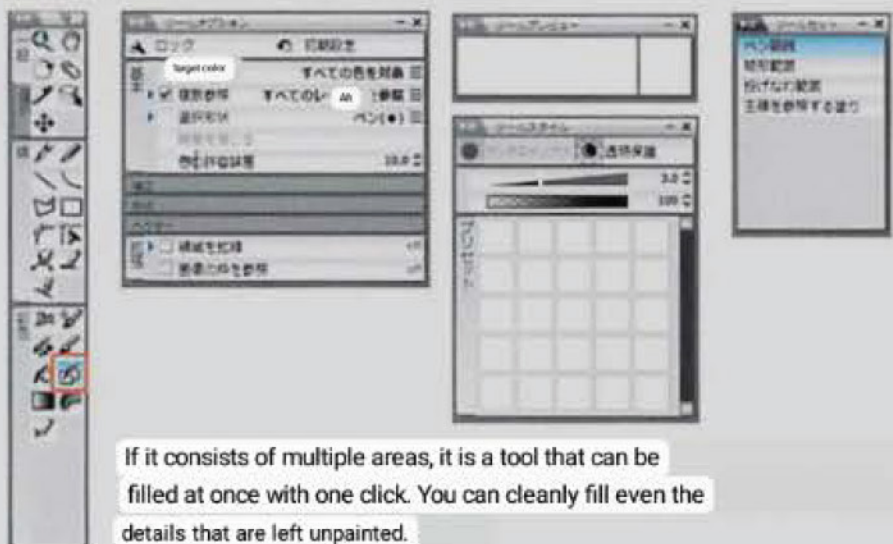
"Watercolor" tool palette settings

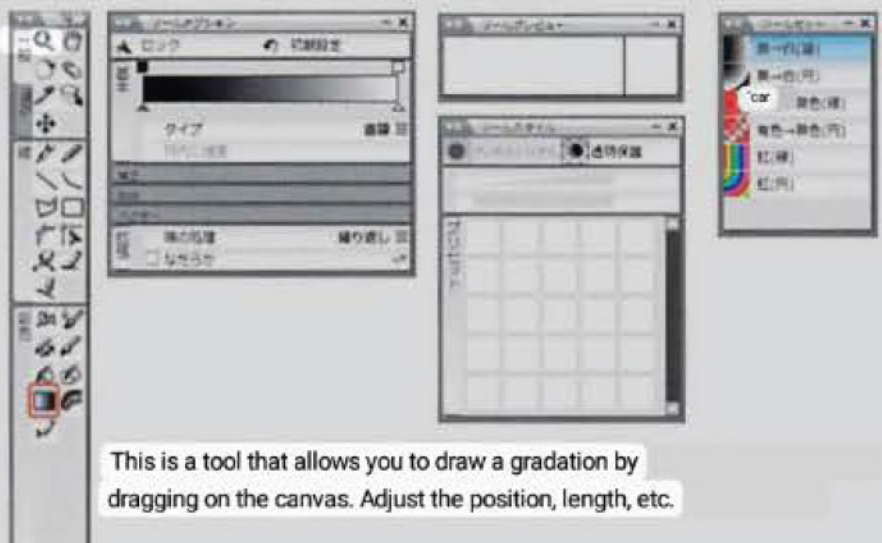
A tool that allows you to apply light shades dissolved in water, like watercolor paint.

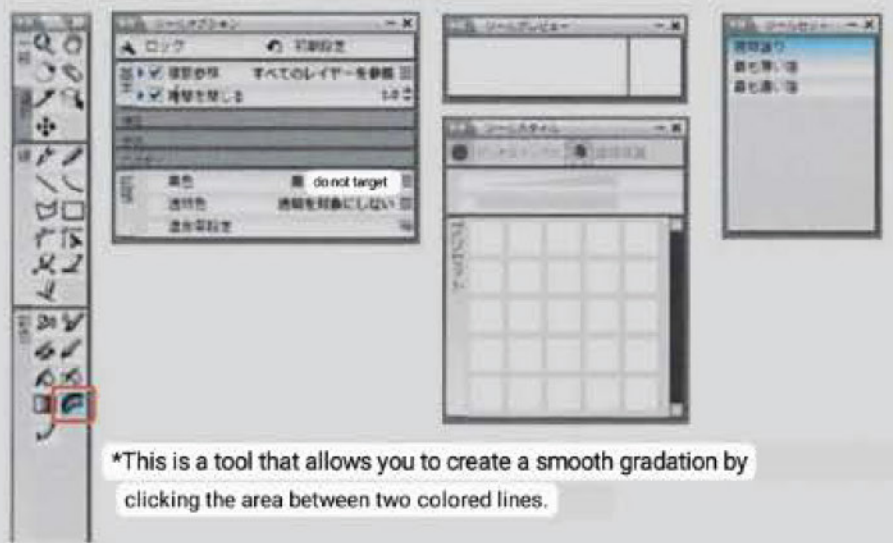
Ben's tool palette settings

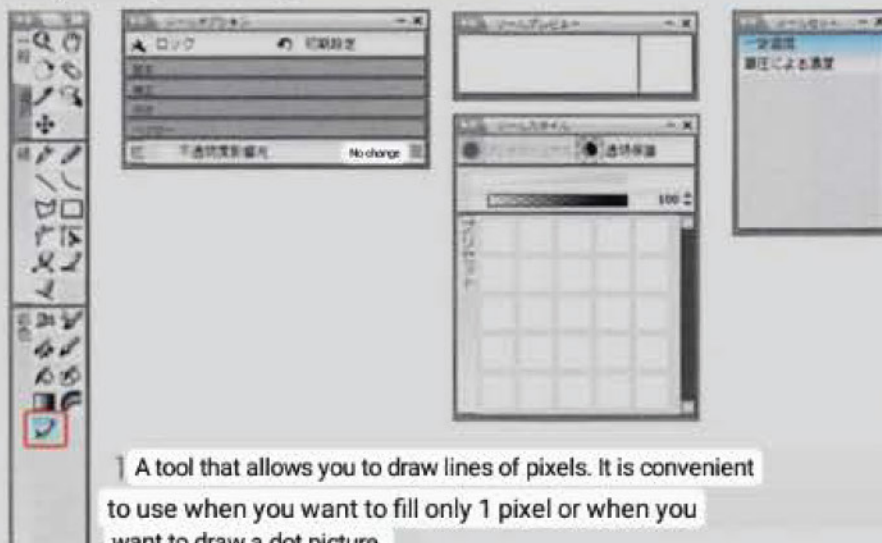
This is a tool that allows you to draw lines that look like they were drawn with a brush pen.

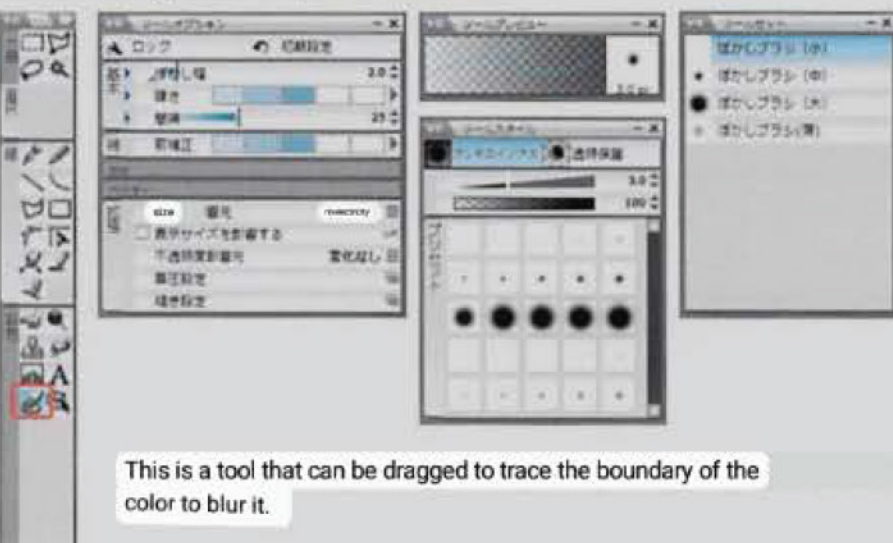
"Fill" tool palette settings

Click on an area enclosed by to easily paint inside the area. It is a tool that can be crushed.

"Craniotomy Fill" Tool Palette Settings

If it consists of multiple areas, it is a tool that can be filled at once with one click. You can cleanly fill even the details that are left unpainted.

"Gradient" tool palette settings

This is a tool that allows you to draw a gradation by dragging on the canvas. Adjust the position, length, etc.

"Ri" Tool Palette Settings

*This is a tool that allows you to create a smooth gradation by clicking the area between two colored lines.

"Dot pen" tool palette settings

A tool that allows you to draw lines of pixels. It is convenient to use when you want to fill only 1 pixel or when you want to draw a dot picture.

"Blur brush" tool palette settings

This is a tool that can be dragged to trace the boundary of the color to blur it.

レイヤーパレット

レイヤーとは、複数の透明なシートにそれぞれ別の絵を描き分け、重ね合わせて1枚のイラストを作成していく機能のことです。キャンバスでは上に重ねた順番に合成して表示されます。IllustStudioのレイヤーパレットでは、レイヤーの種類ごとに4つのリブで分けられて格納されます。各レイヤーの階層と合成モード、不透明度の設定をします。

①POINT レイヤーの種類と色深度

ラスターレイヤー	ラスターレイヤー	：カラー32bit、グレー8bit、黒白2bit、黒1bit
ベクターレイヤー	ベクターレイヤー	：カラー32bit、黒1bit
選択範囲レイヤー	選択範囲レイヤー	：グレー8bit、黒1bit

layer palette

Layering is a function that draws different pictures on multiple transparent sheets and overlaps them to create a single illustration. On the canvas, they are synthesized and displayed in the order in which they are superimposed. In IllustStudio's layer palette, each type of layer is divided into four ribs and stored. Hierarchy and blending mode of each layer, opacity settings.

Create new layer
Create new filter layer
Create new layer folder
layered 除
Lock All Lock
Create a new raster layer 成
Transparency
Compositing mode
不透明度
vector layer
filter folder
contrast
[Tone curve
mask)
layer folder
raster layer
Razor Folder Clippimple
Raster Layer
raster ray
plaid 61
A text layer
raster layer
raster layer
(KK)
workspace
layer

"Image" Rib
Raster layer Vector layer. Sub-ruler layer, sketch layer Reference layer. Contains layer folders, 3D workspace folders, 3D preview layers, clipping folders, filter folders, and filter layers.

The View menu, like the "Layers -" menu, has • Create an ear. There are commands for converting and organizing. (Refer to P20.).

"Layer Properties" palette
The settings differ depending on the layer type. Here we introduce the tone layer as an example. through.

"Layers" tab
palette
color play
Use colaiser color
Selected layer 'to color.
Layers and Qui-" is displayed.
Plaid
Displays the applied range when the tone layer is selected as the filter layer.

"Pattern tone" tab
100.0
repeat
[death]
Set the display angle, magnification, and placement method of the tone layer.

「選択範囲」 Ribs
Selection
To do.

"ruler" rib
Point to the selection layer and quick mask layer I will pay.

"Paper" rib
Contains layers of grids and guides displayed on the canvas.

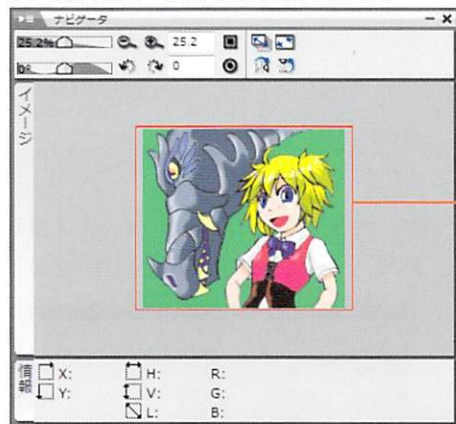
POINT Layer type and color depth

raster layer	raster layer	Color 32bit. Gray 8bit, black/white 2bit, black 1bit
vector layer	vector layer	color 32bit, 黒 will go
Selection Layer Layer: Gray 8bit, Black 1bit		

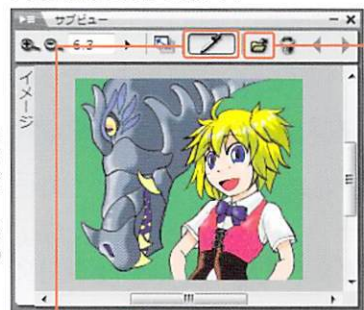
補助系パレット

描画作業を便利にするパレットです。使用する時だけ「ウィンドウ」メニューの「補助系パレット」で選択して表示しましょう。

「ナビゲータ」パレット

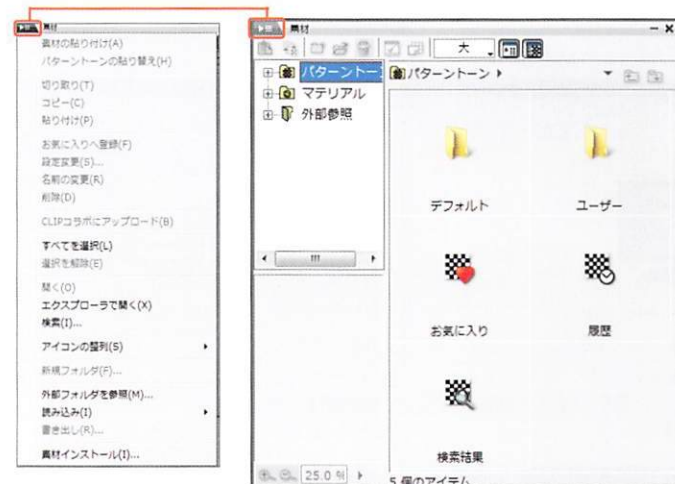
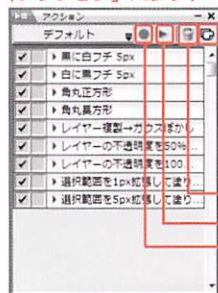
キャンバスに表示されている画像の表示を管理します。表示の位置、倍率、角度を調整できます。

赤い枠をドラッグするとキャンバスに表示されている画像の位置を移動できます。
Ctrl キーを押しながらドラッグすると赤い枠のサイズを変更できます。

「サブビュー」パレット

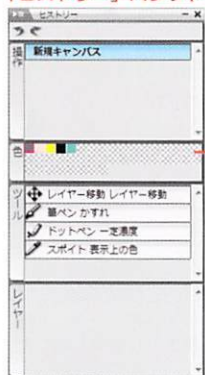
彩色の参考になる画像を読み込み、使いたい色を拾うことができます。

「自動でスポイトに切り替え」
マウスをビュー上に置くとマウスが自動的にスポイトに切り替わります。色を拾うと描画色に設定されます。

「読み込み」ボタン
クリックして「ファイルを開く」ダイアログから参考にしたいファイルを選んで読み込みます。

「素材」パレット

デジ絵の描画に使用する様々な素材を登録、管理するパレットです。初期登録されている素材も充実しています。自分で作成した素材の登録もできます。登録した素材はフォルダに分けて管理し、呼び出して使用すると便利です。

「アクション」パレット

複数の操作を記録し、まとめて管理します。よく使用する操作をアクションに記録し、「アクション」パレットの「再生」ボタンをクリックすると、記録した操作を実行できます。

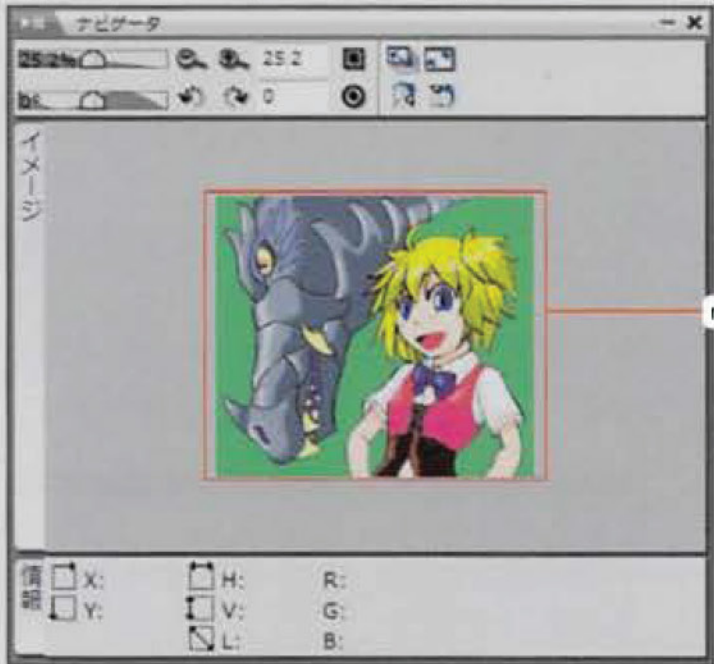
「アクションの追加」
「アクションの削除」
「アクションの再生」
「アクションの記録開始」

「ヒストリー」パレット

操作の履歴を記録し、管理します。操作の項目をクリックすると、その項目の時点まで戻ることができます。
種類別に各リブに分けて表示されているので、失敗して塗り直したい時はもちろん、他の機能を使って違う効果を試してみたい時などにも重宝します。

色の履歴を残すことができる「色」リブ
描画色の履歴を表示します。最新の色が左上に足されます。色の履歴を記録できるのは、お絵描きソフトとしてIllustStudioの優れた特徴の1つです。ぜひ活用しましょう。

Auxiliary palette

A palette that makes drawing easier. Only when using the "auxiliary palette" in the "window" menu " to select to display it.

Navigator Manages the display of images displayed on the bullet canvas. You can adjust the position, magnification, and angle of the display.

You can move the position of the image displayed on the canvas by dragging the red frame.

Ctrl Hold down the key and drag to change the size of the red frame.

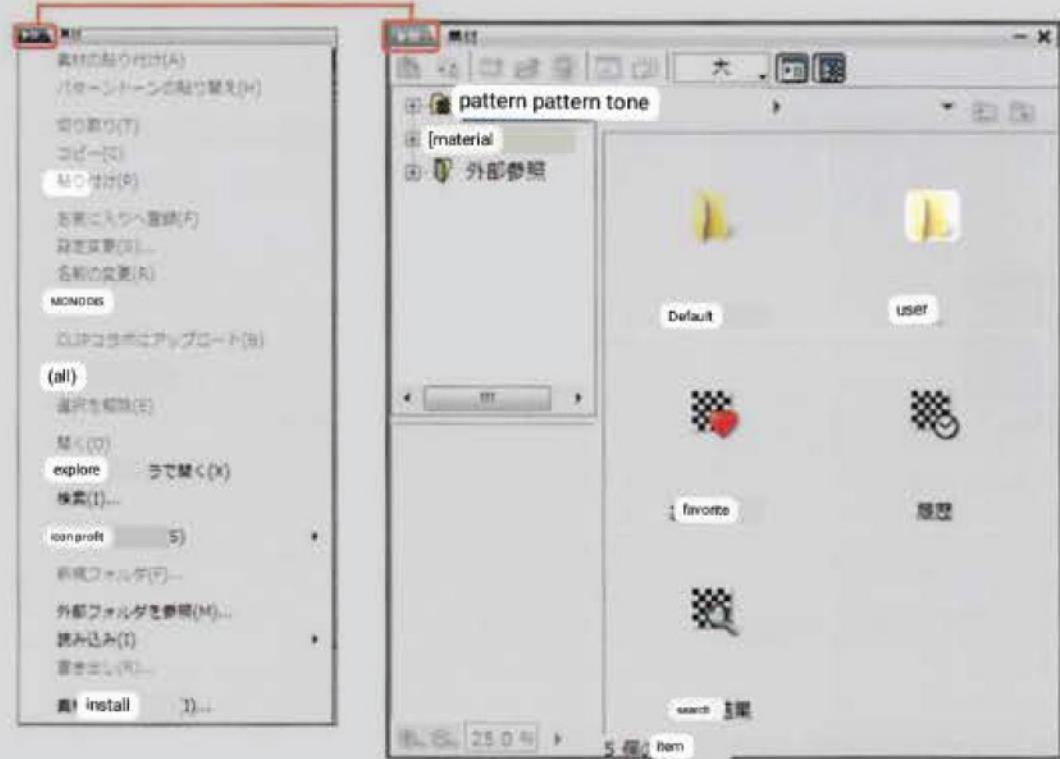
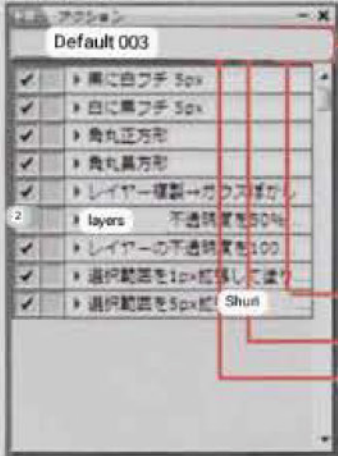
"Subview" palette

You can load an image that serves as a reference for coloring and pick up the colors you want to use.

"Automatically switch to eyedropper" Mouse automatically switches to eyedropper when hovering over view a color, select and load the file you want to use as a reference is set.

"Import" button Click to exit the Open File dialog. When you pick up for the drawing color.

"Material" palette

A palette for registering and managing various materials used for drawing digital pictures. The materials that are initially registered are also substantial. You can also register materials that you have created yourself. It is convenient to manage the registered materials by dividing them into folders, and to call and use them.

"Action" palette

Record and manage multiple operations. You can record frequently used actions in an action, then click the Play button on the Actions palette to perform the recorded action.

"Add Action "

'Remove action'

'Play action' - 'Start recording action'

"History" Barrett

Record and manage the history of operations. Operation section Click the eye to go back to the point in time for that item. Each color is displayed separately by type, so it is useful not only when you make a mistake and want to repaint, but also when you want to try different effects using other functions.

"Color ribs" that can leave a history of one color

Display the drawing color history. The latest color is added to the top left. The ability to record color history is one of the outstanding features of IllustStudio as drawing software. Please take advantage of it.

SECTION1.3 ペンタブレット

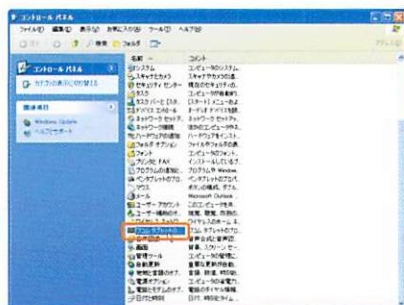
SAIとIllustStudioの機能の中で特に絵描きにとって嬉しいのは、ペンタブレットに連動した機能です。SAIとIlluStStudioをさらに快適に使いこなすために、ここでは、特にペンタブレットのドライバーの設定とソフトの補正機能について便利な機能を紹介します。

ペンタブレットをさらに使いやすく

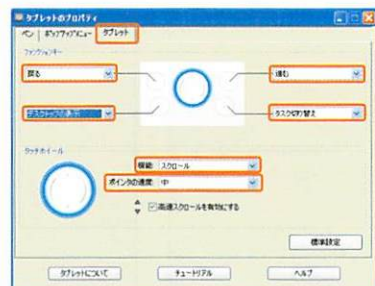
◆プロパティの設定をカスタマイズ

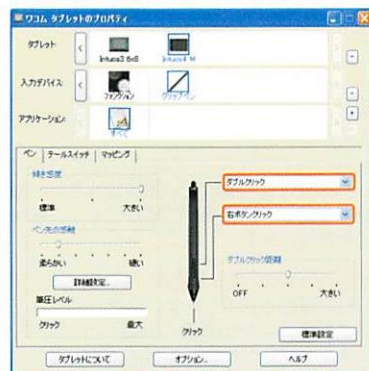
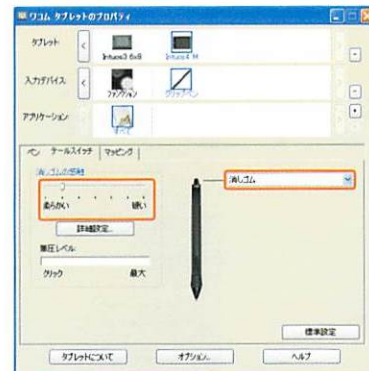
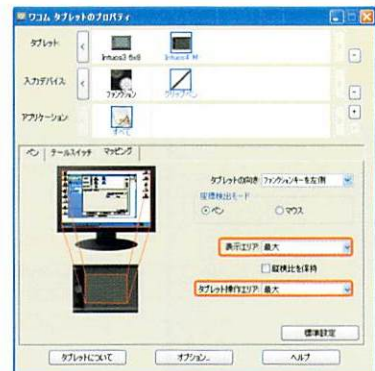
「スタート」メニューの「コントロール」から「ワコムタブレットのプロパティ」を選択し、お使いのタブレットのプロパティパネルで自分好みの使いやすい設定を行います。ここでは、ワコムのタブレットを紹介します。

Bamboo Fun

Intuos4

「Bamboo Fun」のタブレットプロパティ

ペン先と消しゴムの感触、ボタンを設定することができます。

ボタンの設定に「ポップアップメニュー」を選択すると、項目の追加と削除を行うことができます。

ファンクションキーとタッチホイールの機能を設定します。

「Intuos4」のタブレットプロパティ

ペンの傾きの感度、ペン先の感触、筆圧レベルや、ボタンを設定することができます。

テールスイッチは、「消しゴム」に設定して感触を少し硬くしました。

表示エリアとタブレット操作エリアを最大に設定するとタブレットの最大サイズまで描画に使用することが可能になります。

SECTION1.3
pen tablet

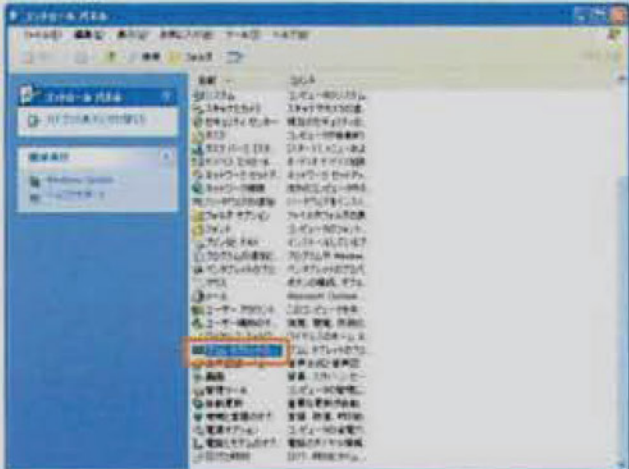
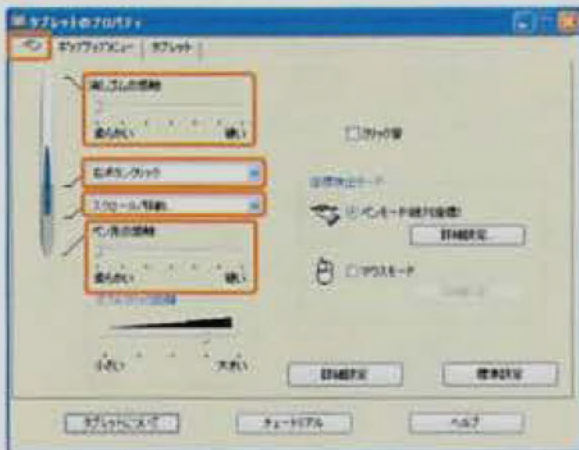
Among the functions of SAI and IllustStudio, the one that is especially pleasing to painters is the function linked to a pen tablet. In order to make full use of SAI and IllustStudio even more comfortably, here we will introduce useful functions especially for pen tablet driver settings and software correction functions.

Easier to use pen tablet

Customize property settings

Choose CONTROLS from the START menu, then WACOM TABLET PROPERTIES to configure your tablet's properties panel to your liking and ease of use. Here's a Wacom tablet.

Bamboo Fun

Intuos4

"Bamboo Fun" tablet properties

You can use the pen tip and eraser.

Selecting the "pop-up menu" settings allows you to add and remove items.

Function Keys and Touch Ring Mechanisms for button function.

"Intuce4" tablet properties

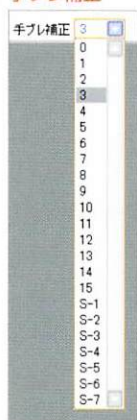
Ben's tilt sensitivity, tip feel, and pressure sensitivity switch are set to Eraser.
- Bells and buttons can be set. Made the feel a little stiffer.

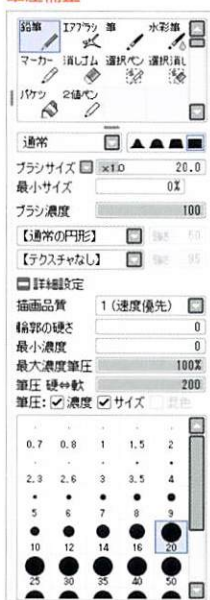
If you set the display area and tablet operation area to maximum, you can use the maximum size of the tablet for drawing.

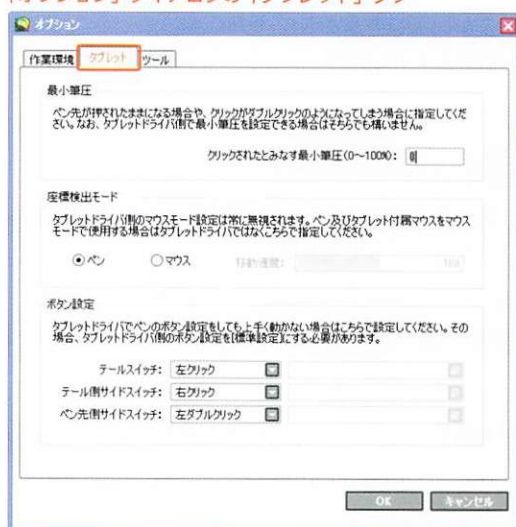
手ブレ補正と筆圧補正

◆ペイントツールSAI

手ブレを補正する機能のほか、ブラシごとに筆圧を補正できる機能とタブレットのオプション設定があります。

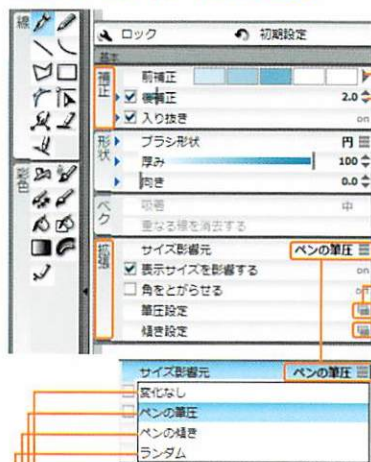
手ブレ補正

「手ブレ補正」は、強さを最大23段階まで設定することができます。
値を大きくするほど線が滑らかになりますが、動作のメモリを消耗します。値を小さくするほど入力に忠実になります。

筆圧補正

描画系のブラシツールのパロメータには、筆圧の硬さ、濃度、サイズなどの詳細を設定することができます。

「オプション」ダイアログの「タブレット」タブ

「その他」メニューの「オプション」ダイアログの「タブレット」タブでは、タブレットの最小筆圧とボタン設定を独自に設定することができます。

◆IllustStudio

描画系のツールのオプション設定パレットには、ブラシごとに筆圧や傾きを補正する機能があります。

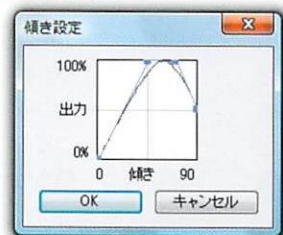
描画系ツールの「ツールオプション」

「補正」リブ

「前補正」
タブレットに入力してから画面に表示するまでに描画した線のブレを補正して滑らかにします。値を大きくするほど線が滑らかになりますが、実際に描画されるまでに時間がかかります。値を小さくするほど入力に忠実になります。

「後補正」
線を描画した後の補正を設定します。手ブレなどを補正し、描画した後で線の形状を変えます。値を大きくするほど描画された曲線をシンプルにします。

「拡張」リブ

「筆圧設定」

「傾き設定」

「サイズ影響元」
ペン先の形状の向きが変化しません。
ペンの筆圧によって強弱が変化します。
ペン軸の傾きによって方向が変化します。
ペン先の向きがランダムに変化します。

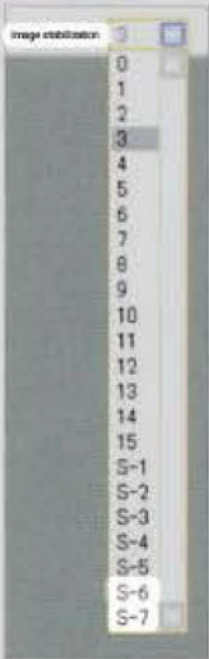
筆圧感知レベルを調整できます。グラフ上をクリックしてポイントを設定し、ドラッグすると調整できます。上限値と下限値の差が大きいほど柔らかくなり、小さいほど硬くなります。

傾き感知レベルを調整できます。グラフ上をクリックしてポイントを設定し、ドラッグすると調整できます。

Image stabilization and pen pressure compensation

◆Paint Tool SAI

In addition to the function to correct camera shake, there is a function that can correct pen pressure for each brush and optional settings for tablets.

Image stabilization

"Vibration correction" can be set up to 23 steps. The higher the value, the smoother the line, but it consumes motion memory. The smaller the other, the more faithful to the input.

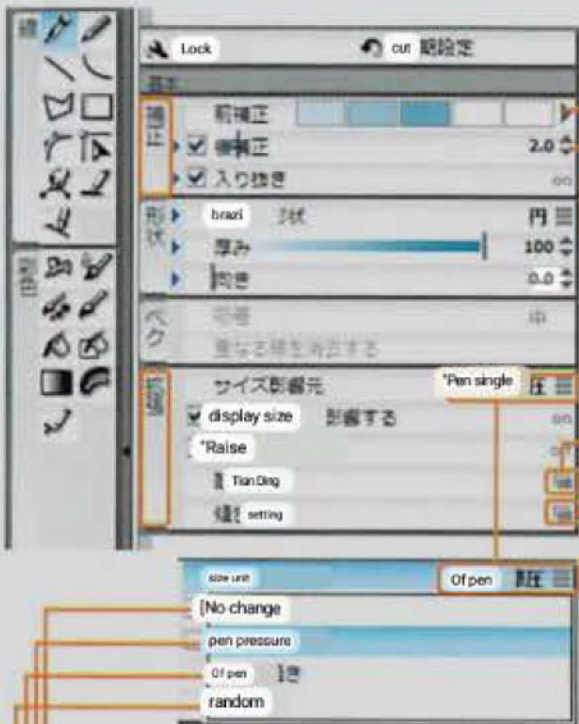
You can set details such as pressure hardness, density, and size in the barometer of drawing brush tools.

Options Dialog, Tablet Tab

You can set your own minimum pressure and button settings for your tablet in the TABLET tab of the Options dialog in the MORE menu.

◆IllustStudio

The option setting palettes for drawing tools have functions for correcting pen pressure and tilt for each brush.

"Tool option

"Correction" rib

"correction"

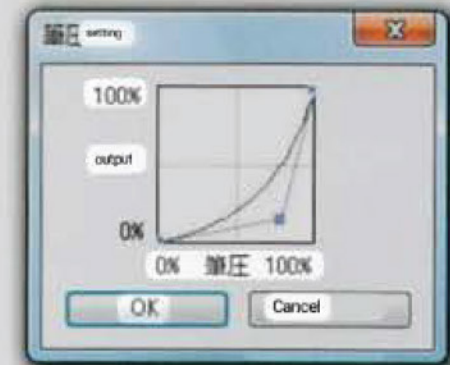
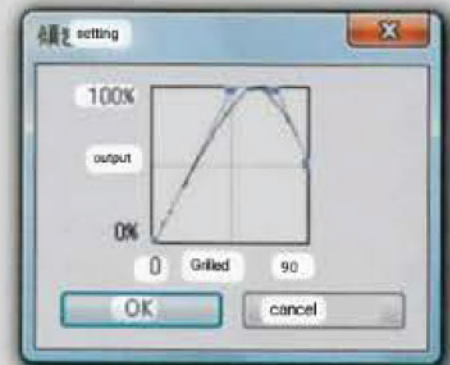
Corrects and smoothes lines drawn from input on the tablet to display on the screen. Higher values result in smoother lines, but take longer to actually draw. Smaller values are more faithful to the input.

"Post-correction"

Set the correction after drawing the . Corrects camera shake, etc., and changes the shape of the line after drawing. Higher values simplify drawn curves.

"extended rib"

"size"

The orientation of the tip shape does not change. The strength changes depending on the pressure of the pen. -The direction changes depending on the tilt of the pen axis. The direction of the pen tip changes randomly.

You can adjust the pen pressure sensitivity level. Click on the graph to set the point and drag to adjust. The larger the difference between the upper and lower limits, the softer the material, and the smaller the difference, the harder the material.

You can adjust the tilt sensitivity level. Click on the graph to set a point and drag to adjust.

SECTION1.4

ショートカット

特に使用頻度の高い機能のショートカットキーは感覚で使いこなせるようになると作業効率を飛躍的にアップすることができます。ここでは、よく使う機能を未登録のショートカットに割り当て登録する方法も合わせて紹介します。

使用頻度の高いショートカットキーを覚えよう

特に使用頻度の高い機能のショートカットキーは共通しています。覚えて使いこなすと作業効率を飛躍的にアップすることができます。

選択でよく使うショートカット

Ctrl + A	全て選択

アンドゥ関連でよく使うショートカット

元に戻す	Ctrl + Z
コピー	Ctrl + C
貼り付け	Ctrl + V
切り取り	Ctrl + X

ファイルの入出力でよく使うショートカット

Ctrl + N	新規キャンバス
Ctrl + O	キャンバスを開く
Ctrl + S	キャンバスを保存

ペイントツールSAI　デフォルトのショートカットキー一覧

◆メニューコマンドのキー操作

ファイル

Ctrl + N	新規キャンバス
Ctrl + O	キャンバスを開く
Ctrl + S	キャンバスを保存
Shift + Ctrl + S	キャンバスを別名で保存

編集

Ctrl + Z	元に戻す
Ctrl + Y	やり直し
Ctrl + X	切り取り
Ctrl + C	コピー
Ctrl + V	貼り付け

レイヤー

D	レイヤー消去
Ctrl + E	下のレイヤーと結合/レイヤーセットを結合
F	下のレイヤーに転写

SECTION1.4

shortcut

In particular, if you can use the shortcut keys for frequently used functions intuitively, you can dramatically improve your work efficiency. Here, we also introduce how to assign and register frequently used functions to unregistered shortcuts.

To do.

Memorize frequently used shortcut keys Especially

frequently used shortcut keys are common. If you learn and master it, your work efficiency will dramatically increase.

can be popped.

Common shortcuts for selection

Ctrl + A	Select all

Commonly used shortcuts related to undo

undo	Ctrl + Z
copy	Ctrl + C
pasting	Ctrl + V
Cut out	Ctrl + country

Shortcuts frequently used for file input/output

Ctrl + N	new canvas
Ctrl + O	open campus
Ctrl + S	save canvas

|Paint Tool SAI default shortcut key list

Keystrokes for menu commands

File

Ctrl + N	new canvas
[cm + back	open campus
Ctrl + times	save campus
Shift + Ctrl + S	Save Campus As

edit

Ctrl + Z	Undo
Ctrl + Y	redo
Ctrl + X	Cut out
Ctrl + C	copy
Ctrl + V	pasting

layer

D	clear layer
Ctrl + E	Merge with Layer Below / Merge Layer Set
F	transfer to lower layer

Ctrl + F, Alt + Delete	レイヤーを塗り潰す
Ctrl + T	自由変形

選択

Ctrl + D	選択領域の解除
Ctrl + H	選択領域表示
Ctrl + A	全て選択

フィルタ

Ctrl + U	色相·彩度

ビュー

Ctrl + W	閉じる
PageUp, Ctrl + Num Lock +, Ctrl + ;	カーソル位置を中心に拡大
PageDown, Ctrl + Num Lock −, Ctrl + −	カーソル位置を中心に縮小
H	左右反転
Delete	反時計回り回転
End	時計回り回転
Shift + Ctrl + 0	ピクセル等倍
home, Ctrl + 0	位置リセット
Insert	回転リセット

ウィンドウ

Tab	操作パネルを隠す

その他

F1	カーソル位置の項目に関するヘルプの表示

カラー

X	描画色/二次色切り替え
−	描画色/透明色切り替え

ブラシツール

]	一段階大きいブラシサイズを選択
[	一段階小さいブラシサイズを選択
Num Lock 0〜9, 0〜9	ブラシ濃度10〜100

◆メニューに表記されていないキー操作

ビュー関連のキー操作

方向キー	ビューのスクロール
Space +左ドラッグ	ビューのスクロール
Ctrl + Space +左ドラッグ	ビューの拡大矩形ズーム
Ctrl + Space +左クリック	ビューの拡大
Ctrl + Space +右クリック	ビューの拡大のリセット
Ctrl + Alt + Space +左ドラッグ	ビューの縮小矩形ズーム
Ctrl + Alt + Space +左クリック	ビューの縮小
Ctrl + Alt + Space +右クリック	ビューの縮小のリセット
Alt + Space +左ドラッグ	ビューの回転
Alt + Space +右クリック	ビューの回転のリセット

Ctrl + F , Alt + Delete	fill the layer
Ctrl	free deformation

選択

C + back	Clear selection
Ctrl + H	Selected area display
Cu+A	Select all

filter

Ctrl + U	Hue/Saturation

view

Ctrl + W	close up
PageUp , Ctrl + NumLock + , Ctrl + ;	Zoom in on cursor position
PageDown , Ctrl + NumLock − , Ctrl + −	Zoom out centered on cursor position
H	Flip horizontal
Delete	counterclockwise rotation
End	clockwise rotation
Shin+CD	pixel size
home , Ctrl + 0	position reset
Insert	rotation reset

window

Tab	hide the control panel

others

	Display help for the item under the cursor

Color

X	Drawing color/secondary color switching
−	Drawing color/Transparent color switching

brush tool

]	Select a larger brush size
[	Select a smaller brush size
NumLock 0 ~ 9 , 0 ~ 9	Brush Density 10~100

Key operations not listed in the menu

View-related keystrokes

direction key	view scroll
[S+left drag	view scroll
Ctrl ++ Left Drag	Enlarged Rectangular Zoom of View
[+ Upace + Left Click	Zoom in view
Ctrl + Space + right click	Reset View Magnification
Ctrl + Alt ++ left drag	view's reduced rectangular zoom
Ctrl + Alt [+ left click	Zoom out of view
the + Alt + +right click	View Collapse Reset
++ left drag	view rotation
++ right click	View rotation reset

レイヤー関連のキー操作

Ctrl +左ドラッグ	レイヤーの移動、選択部分の移動
Ctrl + Shift +左ドラッグ	レイヤーの選択&移動
Ctrl +方向キー	レイヤー／選択領域のナッジ（1ピクセル単位の移動）
Ctrl + Shift +方向キー	レイヤー／選択領域のナッジ（8ピクセル単位の移動）

レイヤーの不透明部分を選択

Ctrl +レイヤーサムネイルクリック	不透明度からの選択領域作成
Ctrl + Shift +レイヤーサムネイルクリック	不透明部分を選択領域に追加
Ctrl + Alt +レイヤーサムネイルクリック	不透明部分を選択領域から除外
Ctrl + Alt + Shift + レイヤーサムネイルクリック	不透明部分と選択領域の共通領域選択

ペン入れレイヤー共通操作

カーブ/制御点クリック	選択/解除
Ctrl +制御点ドラッグ	制御点移動
Ctrl +カーブドラッグ	制御点追加移動
Shift +カーブ/制御点クリック	ストロークマクロ変形
Alt +カーブ/制御点クリック	制御点/カーブ削除
Shift + Alt +制御点クリック	マクロ変形制御点ON/OFF
Shift + Alt +カーブドラッグ	ストローク移動
Shift + Ctrl +カーブドラッグ	ストローク複製移動
Shift + Ctrl +制御点間ドラッグ	ストローク連結
Shift + Ctrl + Alt +ストロークククリック	ストローク削除
Ctrl + Alt +制御点クリック	鋭角点設定/解除

矩形選択ツールのキー操作

Shift +左ドラッグ	選択領域の追加
Alt +左ドラッグ	選択領域の除外
Alt +左クリック	選択領域の除外（自動選択ツール）
Enter	画像変形確定
Esc	画像変形中止
枠角で Shift +左ドラッグ	縦横比を維持して変形（サイズ変更モード時）

ブラシツール系のキー操作

Shift +左クリック	最後に描画した位置と直線で結ぶ
Ctrl + Alt +左ドラッグ	ブラシのサイズを変更する
Alt +左クリック	スポイト
右クリック	スポイト

ブラシツール選択

N	鉛筆
B	エアブラシ
V	筆
C	水彩筆/旧水彩
E	消しゴム
A	選択ペン
S	選択消し

※ブラシツールトレイのツールは、通常レイヤー・ペン入れレイヤーともに、 右クリックして表示されるショートカットメニューから「設定」で好みのキーを割り当てることができます。

Layer-related key operations

[Ctrl + left drag	Move layer, move selection
[CM]+[SHI] + left drag	Select & move layers
Ctrl + direction key	Nudge layer/selection (move by 1 pixel)
Ctrl + Shift + arrow keys	Nudge layer/selection (move by 8 pixels)

the opaque part of the layer 選択

[C] + click layer thumbnail	Create selection from opacity
[+ [Shift + click layer thumbnail	Add opacity to selection
[c] + Ai + click layer thumbnail	Exclude opacity from selection
Ctrl + Alt + [in] + layer thumbnail click	Common area selection of opacity and selection area

Common operations for inking layers

Carp/control point click	deselection
[cm] + control point drag	control point movement
[+ curve drag	Control point addition move
[Shin] + curve/control point click	Stroke macro deformation
[A + curve/control point click	Control point/curve deletion
[Shift] + [Alt] + control point click	Macro deformation control point ON/OFF
[Shit] + [AIL + curve drag	stroke movement
[Shin+cul + curve drag	stroke duplicate move
[Shin] + [cli + drag between control points	stroke connection)
[Shift] + [Ctrl + Stroke Click	stroke delete
[Car] + [A] + control point click	Sharp point setting/cancellation

Keystrokes for the Rectangular Marquee Tool

[Shift] + left drag	Add selection
[A] + left drag	Exclude selected area
[AIL + left click	Exclude selected area (wand tool)
Enter	Confirmation of image deformation
Esc	Image deformation aborted
[Shift + left drag at frame corner	Transform while maintaining aspect ratio (in resize mode)

Key operations for brush tools

[Shin] + left click	Connect with the last drawn position with a straight line
[C++ left drag	Change brush size
Alt + left click	dropper
right click	dropper

brush tool selection

N	pencil
B	airbrush
V	Pen
C	Watercolor Brush / Old
E	Watercolor Eraser
A	selection pen
S	Erase selection

* You can assign your favorite keys to the tools in the brush tool tray by selecting "Settings" from the shortcut menu displayed by right-clicking on both the normal layer and the inking layer.

ブラシツールトレイでの操作

Ctrl ＋ドラッグ	項目の移動
右クリック	メニュー表示
右ドラッグ	項目の移動/コピー/削除
ダブルクリック	設定ダイアログの表示

カラーパレットでの操作

Shift ＋右クリック	色の登録
Ctrl ＋右ドラッグ	色の移動
右クリック	メニュー表示
右ドラッグ	色の移動/削除（カラーパレット外へドラッグ）

ツールシフト

各ツール選択キー押し続ける	該当ツールへの一時切り替え

スライダ固有

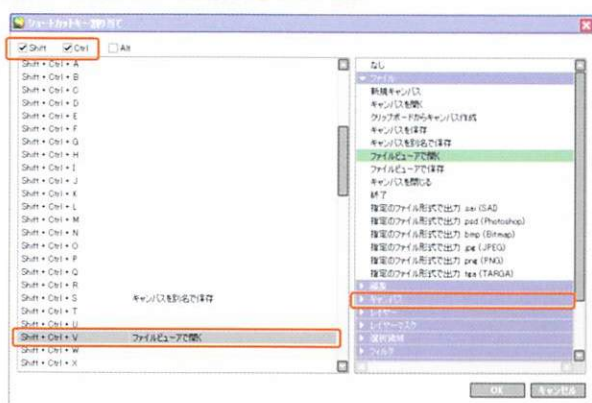
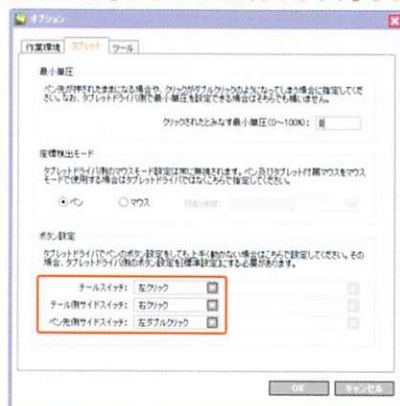
Shift ＋ドラッグ	スライダの精密操作
右ドラッグ	スライダの精密操

◆ショートカットキーの変更と登録

ショートカットキーの変更と登録は、「その他」メニューの「ショートカットキー設定」で行えます。

例えば、初期設定では未登録の「ファイル」メニューの「ファイルビューアで開く」に「Shift ＋ Ctrl ＋ V」を割り当てたい場合、左枠の上にある「Shift」と「Ctrl」にチェックを入れ、左枠の中から「V」を選択し、右枠の操作一覧の「ファイル」の中から「ファイルビューアで開く」を選択すると割り当てることができます。

ペンタブレットのサイドスイッチにもショートカットキーを登録することができます。「その他」メニューの「オプション」ダイアログの「タブレット」タブを選択し、「ボタン設定」で設定しましょう。

「ショートカットキー割り当て」ダイアログ

「オプション」ダイアログの「タブレット」タブ

初期状態に戻したい場合は、ショートカットキーの設定が記録されているファイルを削除します。

Windowsの「スタート」メニューの「コントロールパネル」の「フォルダオプション」で「すべてのファイルとフォルダを表示」をチェックします。「マイコンピュータ」→「Documents and Settings」→「パソコンのユーザー名」→「Application Data」→「SYSTEMAX Software Development」→「SAI」にある『keyconfig.txt』ファイルを削除します。

ショートカットキーの設定を変更していない場合は『keyconfig.txt』ファイルは存在しません。

Working with the Brush Tool Tray

[C+drag	Move item
right click	Menu display
right drag	Move/copy/delete items
Double click	Show settings dialog

Working with color palettes

[Shift + right click	color registration
[Ctrl + right drag move	color
right click	Menu display
right drag	Move/delete color (drag out of color palette)

tool shift

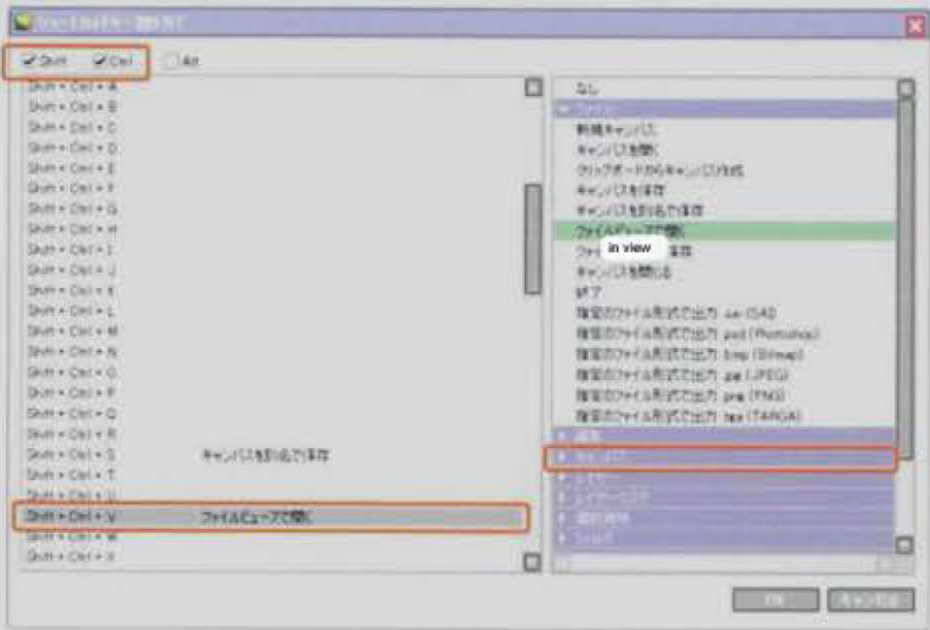
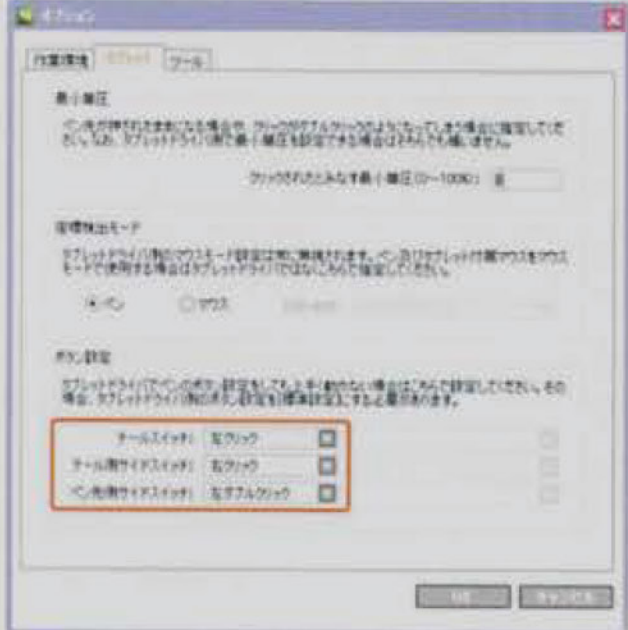
Press and hold each tool selection key	Temporary switch to applicable tool

Slicer specific

Shift + drag	Precision manipulation of sliders
right drag	Precision control of the slider

Changing and registering shortcut keys

Shortcut keys can be changed and registered in "Shortcut key settings" in the "Others" menu. For example, if you want to assign "[Shin] + [Ctrl + Picture" to "Open with file viewer" in the "File" menu, which is not registered in the initial settings, check "Shift" and "Ctrl" above the left frame. , select "V" in the left frame, and select "Open with file viewer" from "File" in the operation list in the right frame. Shortcut keys can also be registered to the side switch of the pen tablet. Select the "Tablet" tab in the "Options" dialog from the "Others" menu, and set in "Button Settings".

"Shortcut key assignment" dialog

Options Dialog, Tablet Tab

If you want to return to the initial state, delete the file that records the shortcut key settings. Check "Show all files and folders" in "Folder Options" of "Control Panel" in the Windows "Start" menu. "My Computer" → "Documents and Settings" → "Computer "User name" [Application Datal "SYSTEMAX Software Development" → "SAI" Delete the "keyconfig.txt" file. The "keyconfig.txt" file does not exist if the shortcut key settings have not been changed.

IllustStudio　デフォルトのショートカットキー一覧

◆メニューコマンドのキー操作

ファイル

Ctrl + N	新規作成
Ctrl + O	開く
Ctrl + W	閉じる
Ctrl + S	保存
Alt + Shift + S	別名で保存
Alt + Shift + P	ページ設定
Ctrl + Shift + P	印刷設定
Ctrl + P	印刷
Ctrl + Q	終了

編集

Ctrl + Z	取り消し
Ctrl + Y	やり直し
Ctrl + X	切り取り
Ctrl + C	コピー
Ctrl + V	貼り付け
Ctrl + Shift + V	特殊なコピー/白を透明にして貼り付け
Delete	クリア
Shift + Delete	選択範囲外をクリア
Ctrl + U	塗りつぶし
Ctrl + Shift + U	特殊な描画/塗りつぶし（詳細）
Ctrl + T	移動と変形/拡大・縮小
Ctrl + Shift + T	移動と変形/自由変形

表示

Ctrl + Num + +	ズームイン
Ctrl + Num + -	ズームアウト
Ctrl + Alt + O	ピクセル等倍
Ctrl + O	全体表示
Ctrl + @	表示位置をリセット
Ctrl + R	描画補助/ルーラー表示
Ctrl + Shift + 2	描画補助/ガイド表示
Ctrl + Shift + 3	描画補助/グリッド表示
Ctrl + Shift + 1	描画補助/定規ハンドル表示
Ctrl + Alt + 4	表示補助/選択範囲ランチャー表示

選択

Ctrl + A	すべてを選択
Ctrl + D	選択を解除
Ctrl + Shift + I	選択範囲の反転
Ctrl + Shift + D	選択範囲レイヤー/選択範囲から作成
Ctrl + F	選択範囲レイヤー/選択範囲に変換
Ctrl + Shift + F	選択範囲レイヤー/選択範囲に追加
Ctrl + Alt + F	選択範囲レイヤー/選択範囲から削除

IllustStudio default shortcut key list

Keystrokes for menu commands

File	
Ctrl + N	New regulations made
[+ times	open
Ctrl + W	close up
Ctrl + S	keep
Alt + Shift + S	Save As
— + Shift + times	page settings
Ctrl + Shift + times	Print configuration
Ctrl + P	printing
[C] + back	end

edit	
Ctrl + Z	cancel
[CHY	redo
Ctrl + X	Cut out
Ctrl + C	copy
Ctrl + V	pasting
Ctrl + Shift + V	special copy/paste with white transparent
Delete	clear
Shift + Delete	Clear outside selection
Ctrl + U	fill
[Ctrl + Shin] + times	Special drawing/filling (details)
Ctrl + T	Move and transform/enlarge/reduce
Ctrl + Shift + T	Move and Transform/Free Transform

express	
Ctrl + Num + +	zoom in
Ctrl + Num + -	zoom out
Ctrl + Alt ten times	pixel size
Ctrl + times]	Full display
Ctrl + [illegible]	Reset display position
Ctrl + R	Drawing aid/ruler display
Ctrl + Shift + 2	Drawing assistance/guide display
Ctrl + Shift + 3	Drawing aid/grid display
[CM] + [Shin + times	Drawing aid/ruler handle display
Ctrl + Alt + 4	Display Aid/Selection Launcher Display

Selection	
Ctrl + A	select all
Ctrl + D	deselect
Ctrl + him + I	Invert selection
Ctrl + Shift + times	Selection layer / Create from selection
Ctrl + F	Selection Layer/Convert to Selection
Ctrl +] ten times	Add to Selection Layer/Selection
Ctrl + Alt Thirteen	Selection layer/Remove from selection

Ctrl + M	クイックマスクを使用
Ctrl + K	ベクターの選択方法/選択範囲で切断
Ctrl + Shift + K	ベクターの選択方法/少しでもかかる線を選択
Ctrl + Alt + K	ベクターの選択方法/完全に含まれる線を選択

レイヤー

Ctrl + Shift + N	新規ラスターレイヤー
Ctrl + Shift + C	レイヤーの複製
Ctrl + G	レイヤーのフォルダ化
Ctrl + Shift + G	レイヤーフォルダを解除
Ctrl + Alt + E	レイヤーの変換
Ctrl + Shift + E	選択中のレイヤーを統合
Ctrl + E	下のレイヤーに統合
Alt +]	編集対象にする/上のレイヤー
Alt + [	編集対象にする/下のレイヤー
Ctrl + B	レイヤーの設定/カラー表示
Ctrl + L	レイヤーの設定/すべてをロック

定規

Ctrl + Alt + X	定規の切り取り
Ctrl + Alt + C	定規のコピー
Ctrl + Alt + V	定規の貼り付け
Ctrl + Delete	ポイントを削除
Ctrl + Shift + 7	特殊定規の作成/パース定規（3点透視）を作成
Ctrl + Shift + 8	特殊定規の作成/放射線定規を作成
Ctrl + Alt + Shift + 8	特殊定規の作成/放射曲線定規を作成
Ctrl + Shift + 9	特殊定規の作成/平行線定規を作成
Ctrl + Alt + Shift + 9	特殊定規の作成/同心円定規を作成
Ctrl + Alt + Shift + 7	対称定規の作成/線対称
Ctrl + 1	スナップ
Ctrl + 6	スナップ先を設定/定規
Ctrl + 7	スナップ先を設定/パース
Ctrl + 8	スナップ先を設定/放射線
Ctrl + Alt + 8	スナップ先を設定/放射曲線
Ctrl + 9	スナップ先を設定/平行線
Ctrl + Alt + 9	スナップ先を設定/同心円
Ctrl + Alt + 7	スナップ先を設定/対称定規
Ctrl + 2	スナップ先を設定/ガイド
Ctrl + 3	スナップ先を設定/グリッド

ウィンドウ

Tab	すべてのパレットを隠す
F2	ツール系パレット/ツール
F3	ツール系パレット/ツールオプション
F4	レイヤー系パレット/レイヤー
F1	レイヤー系パレット/レイヤープロパティ
F9	カラー系パレット/カラー
F5	補助系パレット/ナビゲータ
F6	補助系パレット/素材

Ctrl + M	use quick mask
Ctrl + K	How to select a vector/Cut at selection
Ctrl + Shift + K	Vector selection method / Select a line that takes even a little
Ctrl + Alt + K	How to select vectors / select fully contained lines

layer

[C + Shin + times	New raster layer
[Ctrl + Shift + times	'Duplicate layer
Ctrl + times	Make layer into folder
[Ctrl + Shift + times	Remove layer folder
Ctrl + [illegible] times	Convert layer
Ctrl [+ [Shit + · E	Merge Selected Layers
Ctrl + back	Merge to layer below
Alt ten times	Target for editing/upper layer
Alt fourteen	Edit Target/Layer Below
Ctrl + B	Layer settings/color display
Ctrl + L	Layer Settings/Lock All

|Ruler

Ctrl +Al! Ten Nations	cut out ruler
[t] + [Ai + [illegible]	Copy of ruler
Ctrl + Alt ten times	Remove ruler
Ctrl + Delete	paste point
Ctrl + Shift + 7	Create a special ruler/Create a perspective ruler (3-point perspective)
[illegible] 1 + Shift + 8	Create special ruler/Create radial ruler
CM + [Alt + shift + times	Create special ruler/Create radial curve ruler
Ctrl + Shift + times	Create special ruler/Create parallel line ruler
Ctrl + Alt + Shift + 9	Create a special ruler/Create a concentric circle ruler
Ctrl + Alt + Shift + 7	Creating a symmetrical ruler/line symmetry
Ctrl + 1	snap
[Ctrl] + times	Set Snap Destination/Ruler
Ctrl + 7	Set Snap Destination/Birth
Ctrl + 8	Set Snap To/Radial
Ctrl + Alt + times	Set Snap To/Radial Curve
Ctrl + 9	Set Snap To / Parallel Line
Ctrl +A ten times	Set Snap To/Concentric Circle
Ctrl + Alt + 7	Set Snap Destination/Symmetrical Ruler
[CIM +2	Set Snap Destination/Guide
Ctrl + 3	Set Snap To/Grid

window

Answer	hide all palettes
F2	Tool Palette/Tool
F3	Tool Palette/Tool Options
F4	Layer Palette/Layer
F1	Layer Palette/Layer Property
F9	color palette / color
F5	Auxiliary palette/navigator
F6	Auxiliary Pallet/Material

F8	補助系パレット/ヒストリー
F12	補助系パレット/アクション

◆ツール関連のキー操作

ツール

M	[矩形選択]
L	[投げなわ選択] → [折れ線選択] の順で切り替え
W	[マジックワンド]
O	[パス編集]
D	[レイヤー選択]
I	[スポイト]
K	[レイヤー移動]
Y	[3D選択]
P	[ペン] → [鉛筆] → [ドットペン] の順で切り替え
E	[消しゴム]
B	[水彩] → [エアブラシ] → [筆ペン] → [パターンブラシ] の順で切り替え
G	[塗りつぶし] → [閉領域フィル] → [グラデーション] → [等高線塗り] の順で切り替え
T	[テキスト]
U	[直線] → [曲線] → [折れ線] → [ベジェ曲線] → [図形] の順で切り替え
@	[線つまみ] → [ゆがみ] → [ぼかしブラシ] の順で切り替え
:	[線編集] → [線幅修正] → [ゴミ取り] の順で切り替え
J	[スタンプ] → [覆い焼き] → [焼き込み] の順で切り替え
H	[手のひら]
R	[回転]
/	[虫めがね]

ツールセット

pagedown	次のツールセットに切り替え
pageup	前のツールセットに切り替え

描画ツールオプション

1	入りのON/OFF
2	抜きのON/OFF
3	後補正のON/OFF
[	ブラシサイズを拡大
]	ブラシサイズを縮小

選択ツールオプション

0	すべてのレイヤーを対象・複数参照のON/OFF

定規の操作

Z	定規の拡大
X	定規の縮小
S	定規の回転
A	定規の逆回転
Q	定規の中心の移動

Key	Operation
F8	Auxiliary Palette/History
F12	Auxiliary Palette/Action

Tool-related key operations

"tool"

Key	Operation
M	[Rectangular selection]
L	Switch in the order of [Lasso selection] → [Polyline selection]
W	[Magic Wand]
O	[Bus edit]
D	[Layer selection]
I	[Eyedropper]
K	[Move layer]
Y	[3D selection]
P	[Ben] → [pencil] - Switch in order of [Dot Pen]
AND	[eraser]
B	[watercolor] → [Airbrush] [Brush Pen] → [Pattern brush] switch in the order of
G	Switch in order of [Fill] [Closed area fill] → [Gradient] [Contour fill]
T	[text]
U	[straight line] → [curve] → Switch in - order of [Polyline]/[Bezier and - [Figure]
[illegible]	[Line knob] → [Distortion] → Toggle in order of [Blur Brush]
[illegible]	[Edit line] → Switch in order → of [Correct line width] [Remove dust]
J	[stamp] → [Dodge] → Toggle in order of [Burn]
H	[palm]
R	[rotate]
[illegible]	[magnifying glass]

tool set

Key	Operation
pagedown	Switch to next toolset
pageup	Switch to previous toolset

drawing tool options

Key	Operation
1	Input ON/OFF
2	Unplugged ON/OFF
3	Post-correction ON/OFF
[	Increase brush size
]	Decrease brush size

Selection tool options

Key	Operation
0	Target all layers Turn multiple references on/off

Working with rulers

Key	Operation
Z	Enlarge ruler
X	Shrink ruler
S	Rotation of ruler
A	Reverse rotation of ruler
Q	Move the center of the ruler

◆ショートカットキーの変更と登録

ショートカットキーが割り当てられていないコマンドに対して、新たに設定して登録することができます。

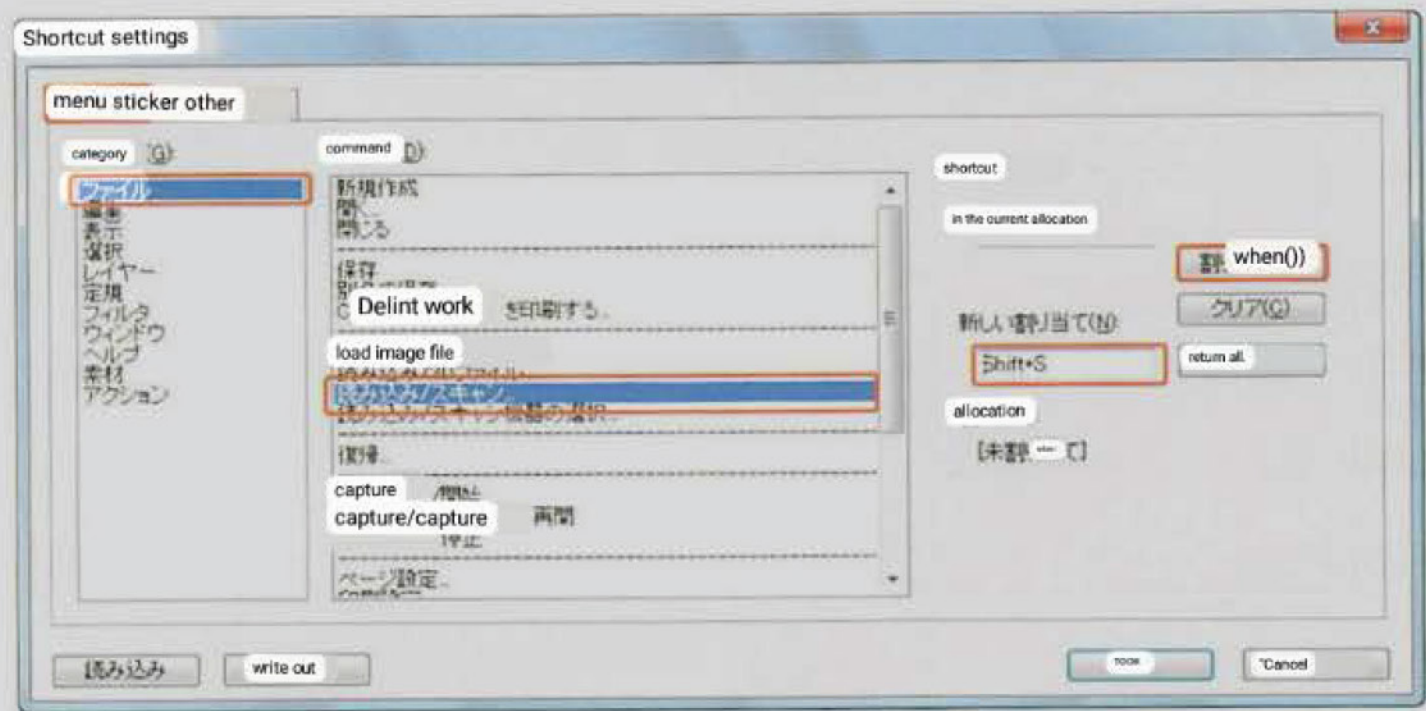
「ファイル」メニューの「カスタマイズ」から「ショートカット設定」を選択し、「ショートカット設定」ダイアログを表示します。初期設定では未登録の「ファイル」メニューの「読み込み／スキャン」に「Shift＋S」を割り当てたい場合、「メニュー」タブを選択し、「カテゴリ」の「ファイル」を、「コマンド」の「読み込み／スキャン」をクリックします。

「新しい割り当て」をクリックして、「Shift＋S」を入力し、「割り当て」ボタンをクリックすると、新しい割り当てが有効になります。「OK」ボタンをクリックすると、ショートカットキーの設定が反映されます。「クリア」ボタンをクリックすると初期設定に戻ります。

Changing and registering shortcut keys

You can set and register new commands for which shortcut keys are not assigned. Select "Shortcut Settings" from "Customize" in the "File" menu to display the "Shortcut Settings" dialog. If you want to assign "[Shift + times" to "Read/Scan" in the "File" menu, which is not registered in the initial settings, select the "Menu" tab, select "File" in "Category", and " read/sw

Click "Cancel".

Click "New Assignment", enter "[Shift] + times" and click the "Assignment" button to activate the new assignment. Click the "OK" button to apply the shortcut key settings. Click the "Clear" button to return to the default settings.

ⓘPOINT お絵描きソフトで描くデジ絵の基本の流れ

例：ペイントツールSAI

STEP1 新規キャンバスを作成

1. 「ファイル」メニューの「新規キャンバス」を選択
2. 用紙サイズと解像度を設定して「OK」ボタンをクリック

STEP2 全体的なラフ

1. カラーパネルで色を作成し、描画色に設定する
2. ラフを描く（またはラフを読み込む）

STEP3 線画を描く

方法1：ブラシツールで描く

1. 「通常」レイヤーを新規作成し、「鉛筆」で描く
2. 「消しゴム」で修正する

方法2：ペン入れツールで描く

1. 「ペン入れ」レイヤーを新規作成し、「ペン入れ」で描く
2. ストロークを編集して細部を整える
3. 線画完成後、レイヤーをラスタライズする

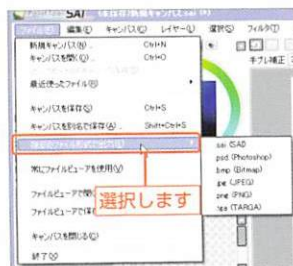
STEP4 下塗り

1. 「自動選択」でパーツを大まかに選択
2. 「選択ペン」と「選択消し」で細部を修正
3. 塗りたい色を作成して描画色に設定
4. レイヤーを新規作成して「編集」メニューの「塗り潰し」で塗りつぶす（「バケツ」でも良い）
5. 1～5の作業を繰り返してパーツごとに下塗りする

STEP5 本塗り

1. パーツごとに塗り潰したレイヤーの上に通常レイヤーを新規作成し、「不透明度保護」にチェックを入れるか、塗りつぶしたレイヤーの上にさらにレイヤーを作成して「下のレイヤーでクリッピング」する
2. ブラシツールで影とハイライトを塗り重ねる
3. レイヤーの用紙質感や画材効果を適用する
4. 色調を補正する

STEP6 保存

1. 「ファイル」メニューの「指定のファイル形式で保存」を選択する
2. ファイル形式を選んで保存する

①POINT Basic flow of digital painting drawn with drawing software

Example: Paint Tool SAI

STEP1 Create a new canvas

1. Select "New Canvas" from the "File" menu.
2. Set the paper size and resolution and click the "OK" button

STEP2 Overall love

1. Create a color in the color panel and set it as the drawing color 2. Draw a rough draft (or load a rough draft)

STEP3 Draw a line drawing

How to draw with the brush tool

1. Create a new "Normal" layer and select "Pencil
2. Correct with "Eraser"

Method 2 Draw with the pen

tool 1. Create a new "pen" layer and use the "pen" draw

2. Edit strokes and refine details
3. After completing the line drawing, rasterize the layer

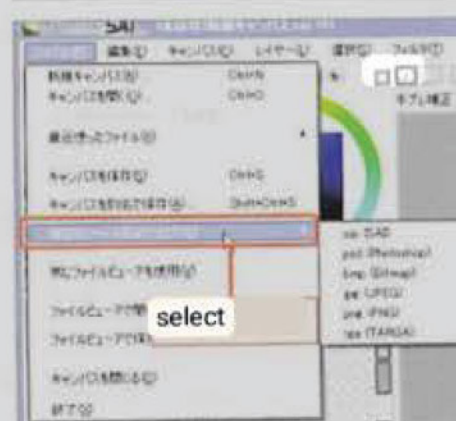
STEP4 Primer

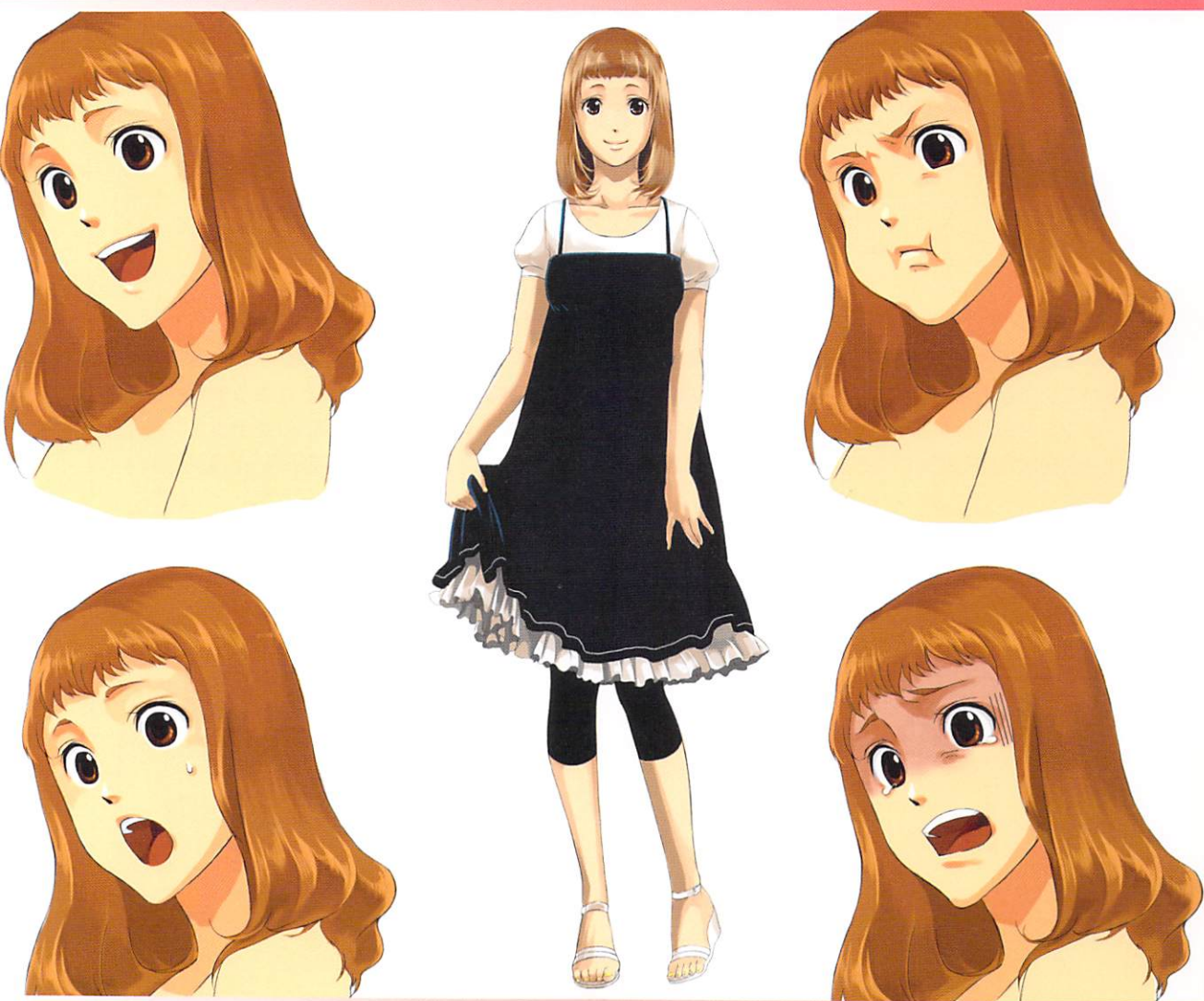
1. Rough selection of parts with automatic selection
2. Correct details with "selection pen" and "selection eraser"
3. Create the color you want to paint and set it as the drawing color
4. Create a new layer and fill it with "Paint" from the "Edit" menu ("Packet" is also fine)
5. Repeat steps 1 to 5 to undercoat each part

STEP5 Main coating

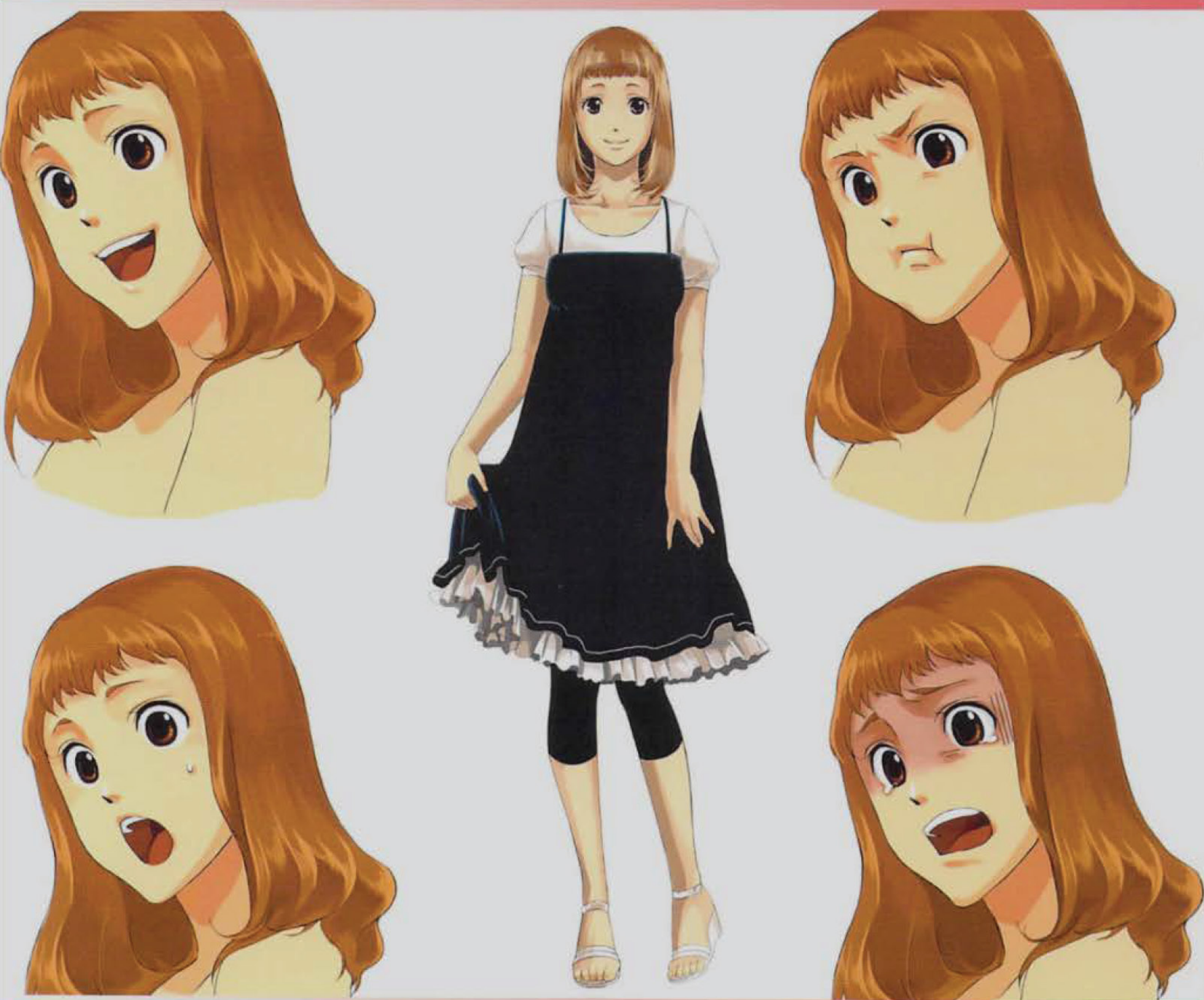
11. Create a new normal layer above the filled layer for each part and check "Protect Opacity", or create another layer above the filled layer and click "Clip at Layer Below".
2. Overpaint shadows and highlights with the brush tool
3. Apply layer paper textures and art material effects
4. Correct color tone

STEP6 save

1. Select "Save as specified file format" from the "File" menu.
2. Select a file format and save

PART2
画力の基礎トレーニング

SAI & IllustStudio Basic Training

PART2 Basic

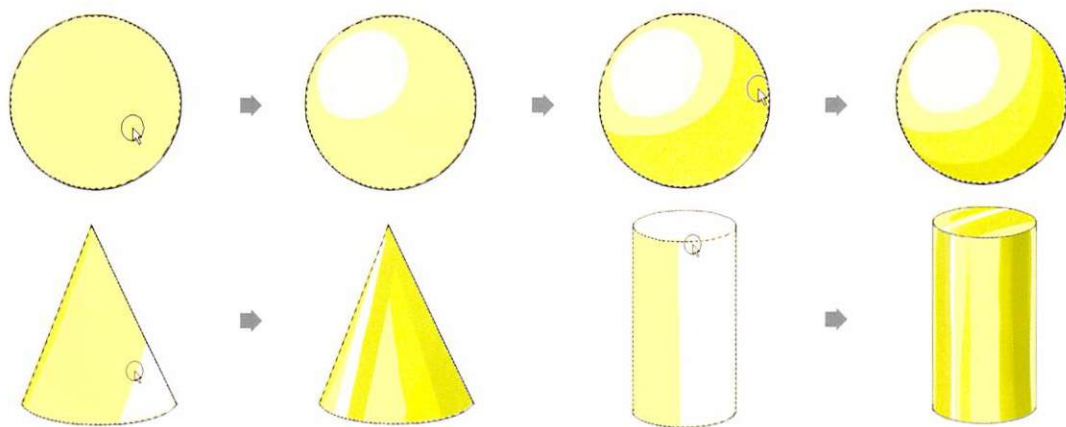
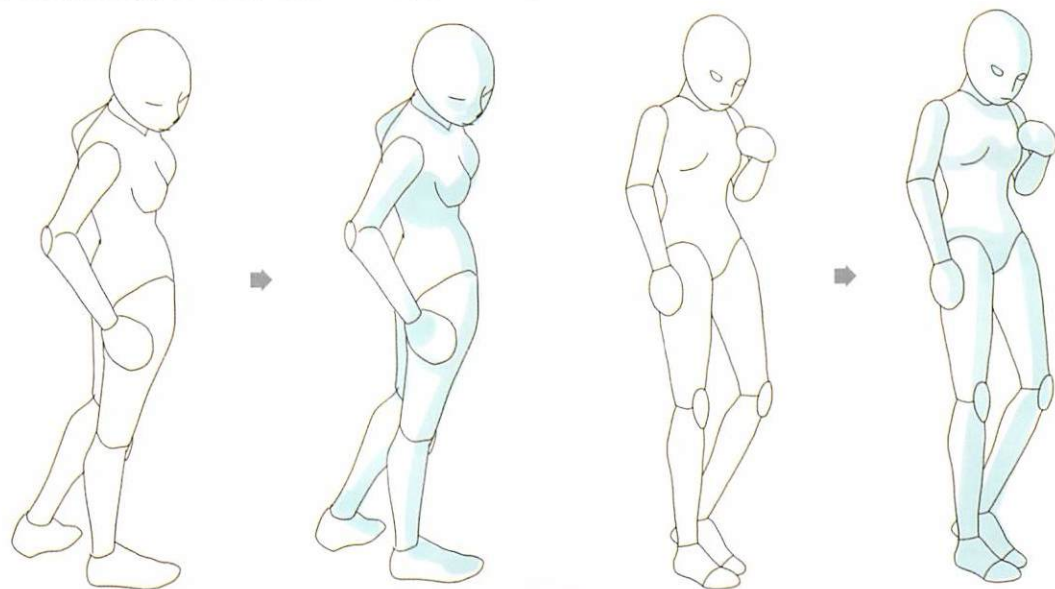
training for drawing skills

SAI & IllustStudio Basic Training

SECTION2.1
キャラクターの基本練習

パソコンで上手いデジ絵が描けるようになりたい！と目標を掲げて、とりあえずお絵描きソフトを導入したものの、さてこれからデジ絵を始めてみようかと考えてみると何をすれば良いのかよく分からない、という初心者のために、まずはソフトの高度な機能やテクニックに頼らず、絵の基礎を覚えるトレーニングをしましょう。
Part2では、まず最低限このあたりの基礎を少しでも知っていれば良いというエッセンスを簡潔にまとめました。

立体の練習

球・三角錐・円柱

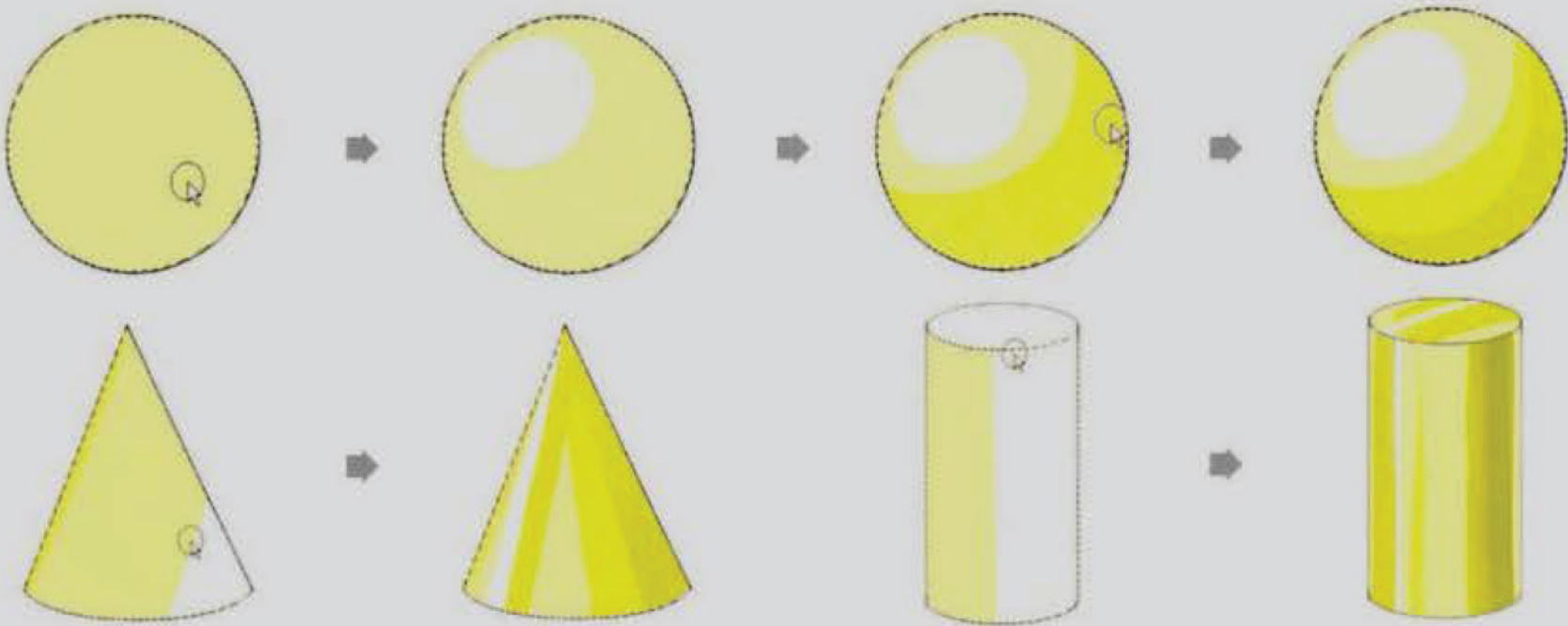
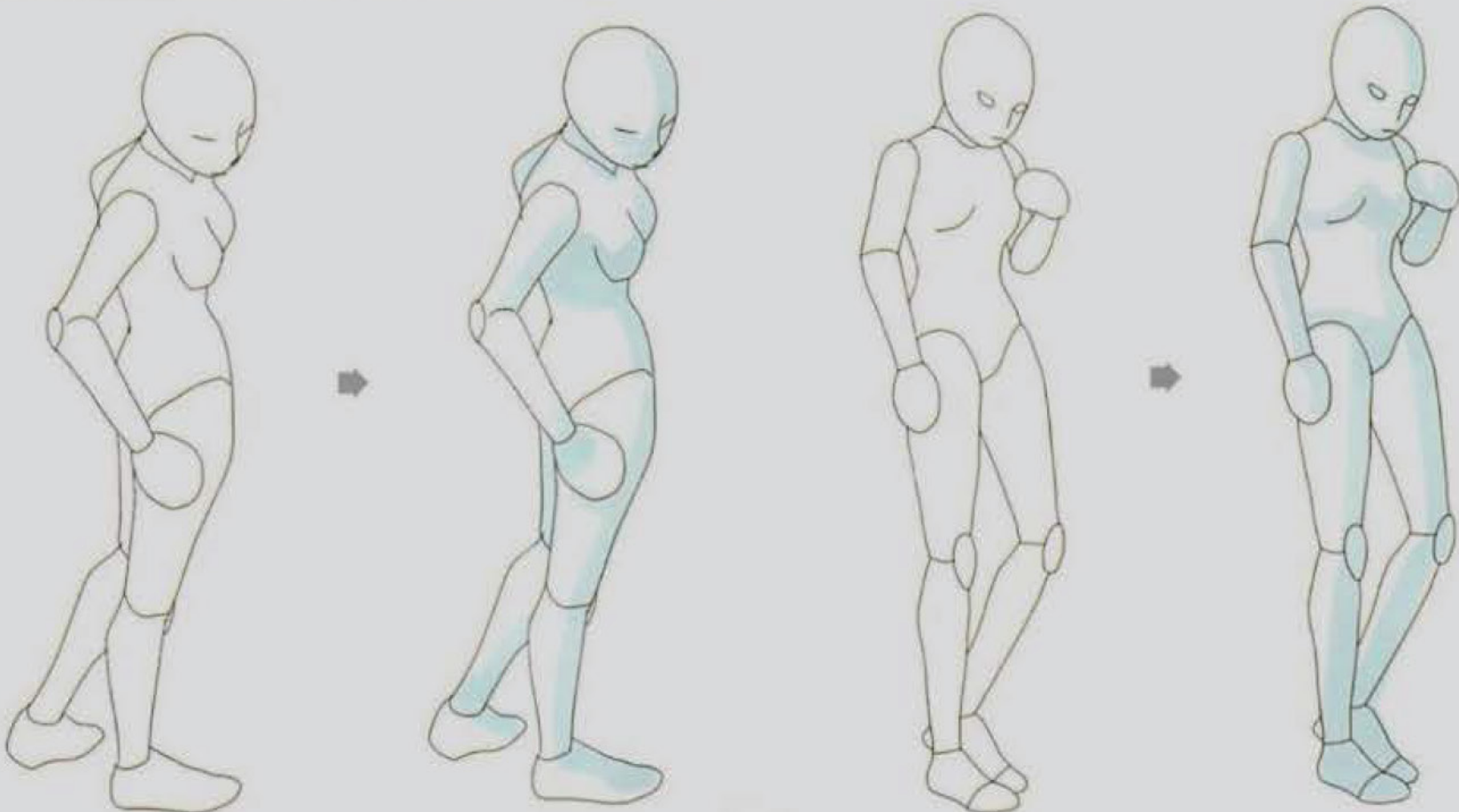
円を立体的な球に見せるには、一方向から光が当たっているイメージでハイライトと影を入れます。立体感の基本は、どんなに単純な絵でも、必ず一方向から光を当てること、光・中間・影の3階調で表現することから始まります。次に、三角錐と円柱を練習してみましょう。基本はしっかりと覚えておきましょう。

そして、人間の体を単純な立体の集合体だと考えてみましょう。人間の体は球と円柱と三角錐の結合で構成されていると考えると分かりやすくなります。キャラクターを描く場合は実際の人間とは違うので、リアルなデッサンにとらわれすぎなくても良いのです。一番大切なのは「視点」と「ポーズ」です。「キャラクターのどんなポーズをどこから見ているか」を決めてから描きます。常に正しい立体や骨格を意識するように努めましょう。

SECTION2.1

basic character training

I want to be able to draw good digital pictures on a computer." So he introduced drawing software for the time being. For beginners, let's start by training to learn the basics of painting without relying on advanced software functions and techniques. In Part 2, first of all, I briefly summarized the essence that you should know at least the basics of this area.

three-dimensional practice

Sphere Triangular Pyramid Cylinder

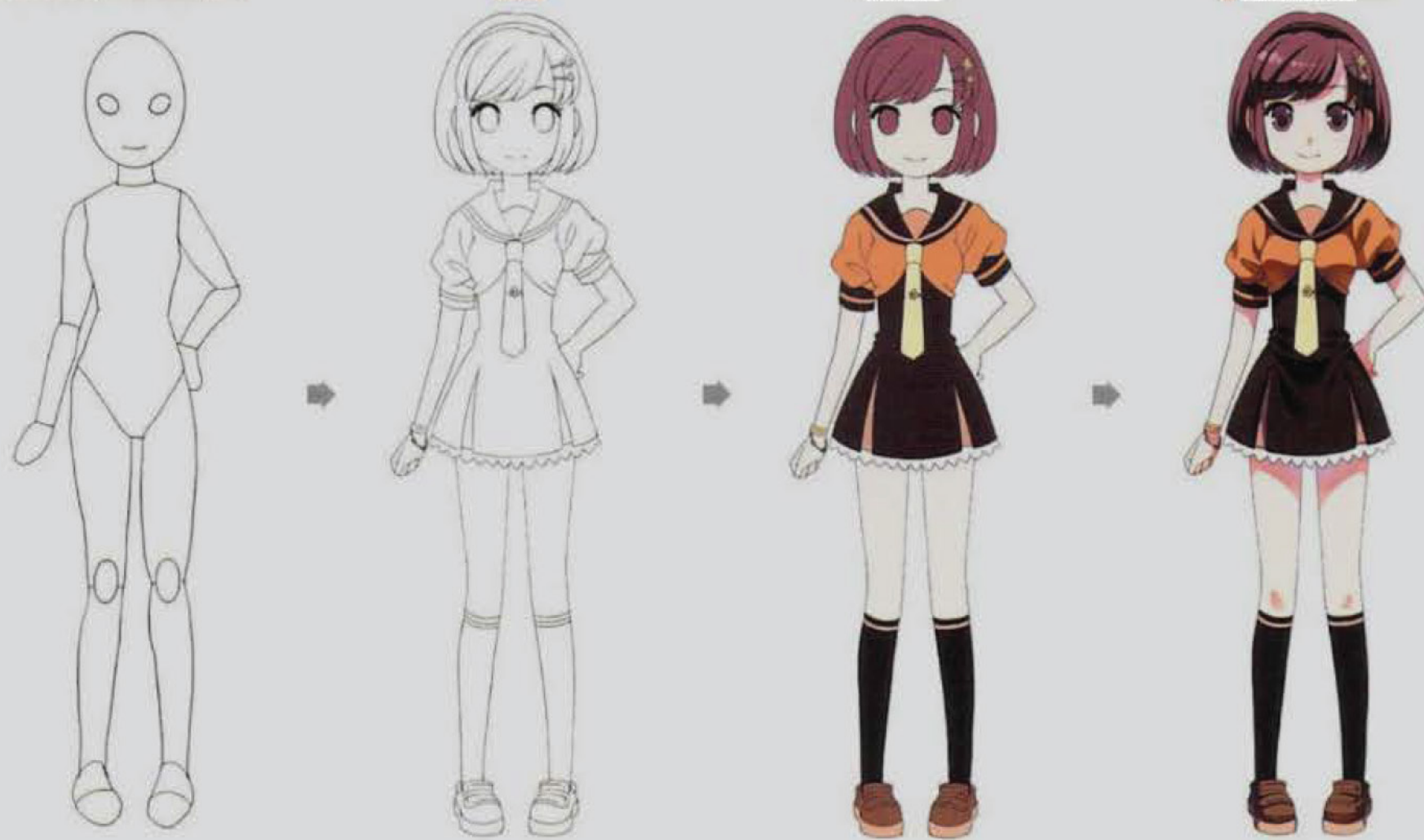
To make the circle look like a three-dimensional sphere, add highlights and shadows with the image that the light is shining from one direction. The basics of creating a three-dimensional effect, no matter how simple the picture may be, is to illuminate it from one direction. Next, let's practice triangular pyramids and cylinders. Remember the basics.

Think of the human body as a collection of simple solids. It is easier to understand if you think that the human body is composed of a combination of spheres, cylinders, and triangular pyramids. When you draw a character, it's different from a real person, so you don't have to get too caught up in realistic drawings. The most important things are "point of view" and "pose". I draw after deciding "what kind of bose of the character is seen from where". Always try to be conscious of the correct three-dimensional structure and skeleton.

キャラクターの立体感を単純化する

パソコンで絵が描けるとなると、どんな難しい描き方も思いのままできそうな錯覚を持ってしまいますが、やはり基本中の基本は、立体感を単純化して影とハイライトを単調に描く「アニメ塗り」です。描き始めは、なるべくシンプルなポーズの絵を描く練習をしましょう。視点もポーズも塗り方も単純だからこそ、嘘がつけないところが意外と難しいものです。

TIPS 光の方向

下塗りが終了したところで、影とハイライトを塗る過程に進む前に、光の方向と影の付き方に矛盾が生じないように一定方向から光が当たっていることを意識して、影の付き方を考察しましょう。

| Simplify the three-dimensional effect of the character

If you can draw on a computer, you may have the illusion that you can do whatever you want, no matter how difficult it is. Anime painting". At the beginning of drawing, practice drawing as simple poses as possible. The point of view, pose, and coloring are simple, so it's surprisingly difficult to tell a lie.

TIPS Direction of light

After finishing the underpainting, before proceeding to the process of painting the shadows and highlights, be aware that the light is coming from a certain direction so that there is no contradiction between the direction of the light and the way the shadows are cast. Let's consider how

プロポーションの練習

人間の全身の比率の「平均」は頭部のほぼ7倍から7.5倍です。直立した時の腕の長さは、手の指先が太腿の中央まであり、腕を広げた時、両腕の距離は身長とほぼ同じです。すべてのキャラクターを現実の人間の身体の比率に置き換えることはできませんが、人体の比率の基礎さえ踏まえておけば、極端に誇張して手足を長くしてみても、デフォルメして幼児体型にしてみても、全身のバランスを取りながら描けるようになります。

practice of proportions

The "average" ratio of the human body to the whole body is approximately 7 to 7.5 times that of the head. Arm length when standing upright, fingertips in the thigh It extends to the center, and when the arms are spread out, the distance between the arms is almost the same as the height. It is not possible to replace all characters with the proportions of a real human body, but as long as the basic proportions of the human body are taken into consideration, even if you exaggerate the limbs and lengthen them, they can be deformed into a child's body. Even if you try it, you will be able to draw while maintaining the balance of the whole body.

表情の練習

キャラクターを活き活きと描く秘訣は表情にあります。喜怒哀楽がはっきりと伝わるように、顔色や影の付き方にもはっきり差を出して描きましょう。

facial expression practice

The secret to drawing a character lively is in the expression. Draw a clear difference in the color of the face and how the shadows are applied so that the emotions can be clearly conveyed.

SECTION2.2
描画の基本練習

ここからは、CGならではのブラシツールを使って表現力を付ける練習に入っていきます。

基本

同じ原画をペンタッチと色塗りの差で変化を付けて、ひと味違う作風に仕上げてみる練習です。

ここではIllustStudioのツールを例に紹介していますが、SAIのブラシツールでもタッチを付けて描き分けることが可能です。

A アニメ塗り

B ぼかし塗り

C 水彩塗り

D 厚塗り

ペンタッチの練習

表現したい作風に合わせて、線画を描く際に使用するツールを変更します。それぞれペンタッチに差をつけて描いてみます。

A 鉛筆 粗芯

アニメ塗りの主線は「鉛筆」の「粗芯」● 粗芯 を少し硬めの設定で使います。

B ペン Gペン

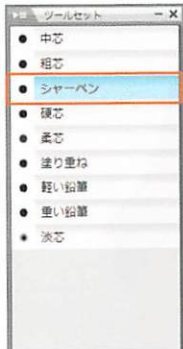
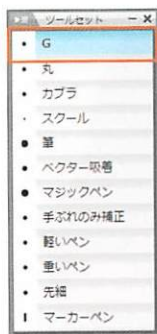
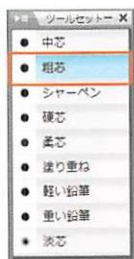
ぼかし塗りの場合は、線と塗りの境界があいまいになるので、線を強調してコントラストを出します。

「ペン」の「Gペン」● G を使います。設定は初期のままです。

C 鉛筆 シャーペン

水彩風の淡い色調に仕上げたいので、線は柔らかく描きます。「鉛筆」の「シャーペン」● シャーペン の設定を少し柔らかめにして使っています。

D 水彩 平筆（軟毛）

厚く塗り重ねていきたいので、線画は描かず、「水彩」の「平筆（軟毛）」● 平筆（軟毛） でラフを描きます。

SECTION2.2

| Basic drawing practice

From here, we will start practicing to add expressiveness using brush tools unique to CG.

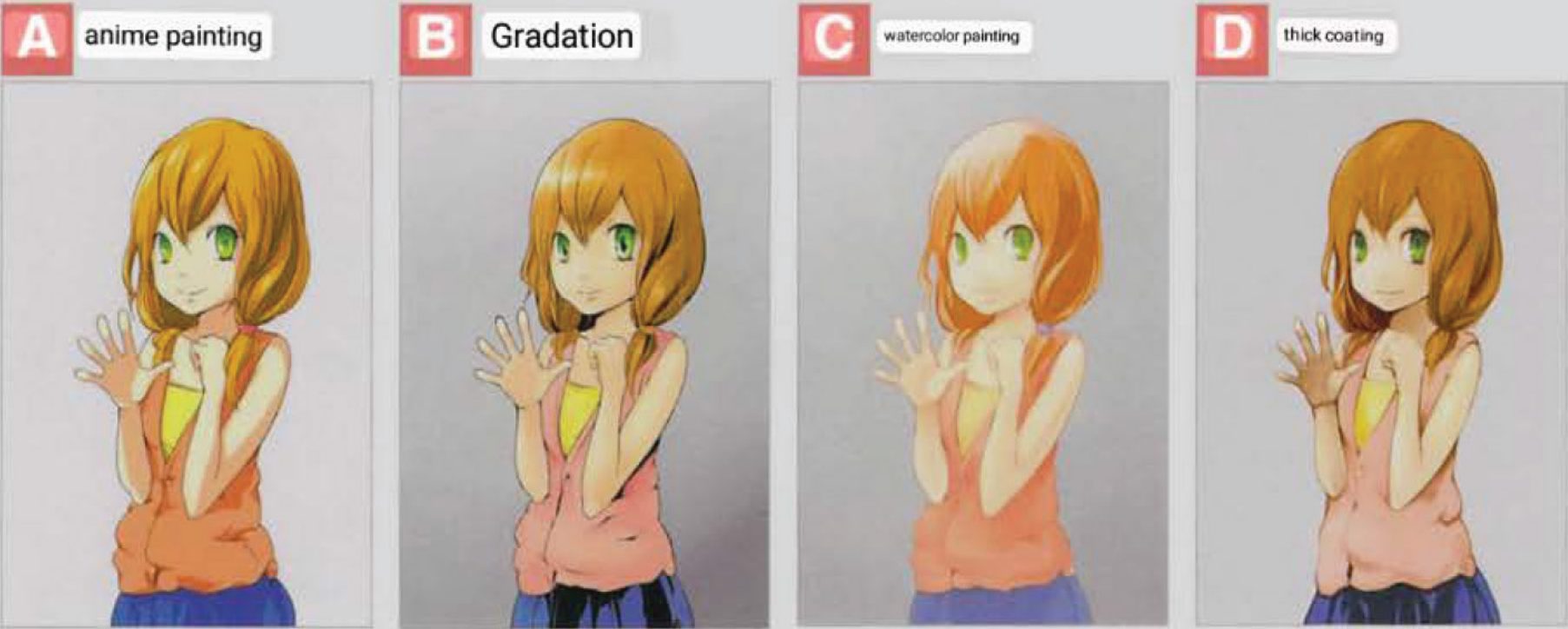
basic

It's a practice to try to make the same original picture different with pen touch and color painting, and finish it in a slightly different style. Here, IllustStudio's tools are introduced as an example, but SAI's brush tools can also be used to add touches and draw separately. is possible.

A anime painting

B Gradation

C watercolor painting

D thick coating

Ben touch practice

Change the tool used to draw the line art according to the style you want to express. Each with a difference in ven touch I'll draw it.

A pencil lead

animation The main line of painting is Use the hard setting of "Soushin" in "Brush". 「鉛 を少

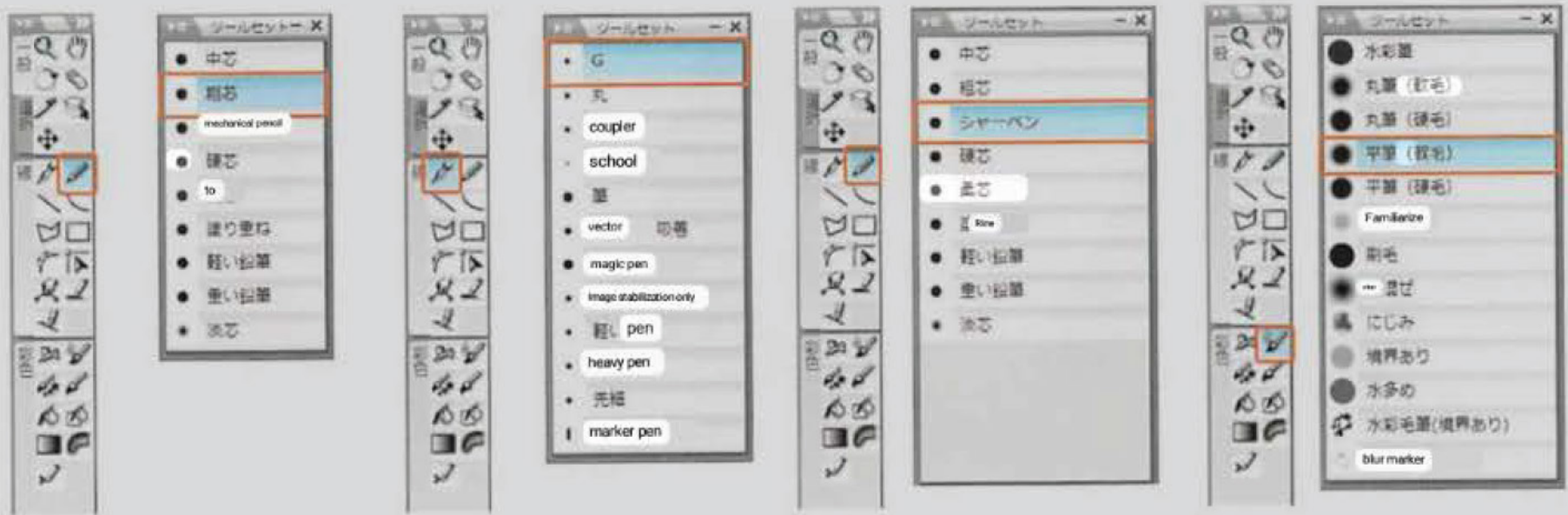
B Ben G Pen

In the case of gradation fill, the boundaries between the lines become ambiguous, so emphasize the lines to create contrast. To do. Use "G Pen" in "Pen". Leave the settings as default. is.

C pencil mechanical pencil

I want to create a light tone for watercolor, so I draw the lines softly. "Shabe" (hair) of "Pencil" I'm using the "On" setting with a little flair.

D Watercolor Flat pen (hair)

I want to apply it thickly. I didn't draw a picture. "Draw La with watercolor.

A 鉛筆 粗芯

アニメ塗りで仕上げる予定なので、線画は重要な要素となります。ラフの線を整理してきれいな線画を描きます。

B ペン Gペン

境界線をぼかして塗る予定なので、線を太めに描き、瞳孔と影の部分にベタを入れました。

C 鉛筆 シャーペン

淡いタッチの水彩塗りで塗る予定なので、線画を赤茶系の色で柔らかく描きます。

D 水彩 平筆(軟毛)

厚塗りで仕上げる予定なので、大まかなラフを描いてそのまま塗りに入ります。線画は描きません。

A pencil reminder

I plan to finish it with anime painting, so the line art will be the main element. Organize the rough lines and draw a clean line drawing.

B Pen G Pen

I plan to blur the border and paint, so I draw a thick line and fill in the holes and shadows.

C Pencil Mechanical pencil

I plan to paint with watercolors with a strong touch, so I used reddish-brown colors for the line art. Draw gently.

D Watercolor Hajime Taira (soft hair)

I'm planning to finish it with a thick coat, so I'll draw a rough rough sketch and go straight to work. I don't draw line drawings.

色塗りの練習

塗り方にも変化を付ける練習です。基本の配色は同じですが、塗りの方法に合うように、明度や彩度を調節したり、色数を足したり減らしたりしながら塗っていきます。

A ペン Gペン

サイズを調節しながら塗ります。

髪

肌

瞳

服

B エアブラシ 筆圧：塗料の量 エア圧

一段階硬くしてサイズを調節しながら塗ります。

髪

肌

瞳

服

C 水彩 平筆（軟毛）

「水彩境界」にチェックを入れてサイズを調節しながら塗ります。

髪

肌

瞳

服

D エアブラシ 筆圧：塗料の量

一段階柔らかくしてサイズを調節しながら塗ります。

髪

肌

瞳

服

practice of coloring

It's a practice that changes the way you paint. The basic color scheme is the same, but you can adjust the brightness and saturation and add or reduce the number of colors to suit your painting method.

A Ben G Pen

Apply while adjusting the size.

B Airbrush Pressure: The air pressure of the paint.

Make it one step harder and apply while adjusting the size.

C Watercolor flat brush (soft hair)

Check "Border of watercolor" and paint while adjusting the size.

D Airbrush Pen pressure Amount of paint

Soften one step and apply while adjusting the size.

A ペン Gペン

パーツごとにレイヤーを分けて塗り分けます。はみ出しを修正したり、塗り残さないように点検しながら塗りました。

B エアブラシ 筆圧：塗料の量 エア圧

線と塗りの境界と、影とハイライトの境界をぼかしながらパーツごとにレイヤーを分けて塗り分けます。

C 水彩 平筆（軟毛）

ざっくりと塗り延ばしていきます。「水彩境界」を使っているので、エッジをきれいにぼかすことができます。

D エアブラシ 筆圧：塗料の量

絵の具を塗り重ねるような感覚で次第に立体感を出していきます。

A Ben G Pen

Separate layers for each part and paint separately. I painted while checking to make sure there was no paint left over, or to correct any overhangs.

B Airbrush Pen pressure Amount of paint Air pressure

and parts while blurring the boundary of the fill and the boundary of the shadow and highlight

Separate the layers and paint separately.

C watercolor flat brush (soft hair)

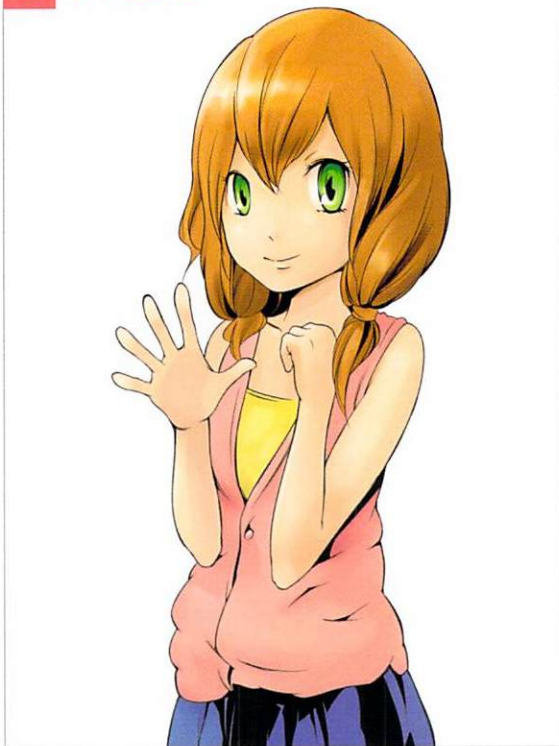
I'm going to spread it out roughly. I'm using the 'watercolor border' so I can blur the edges nicely.

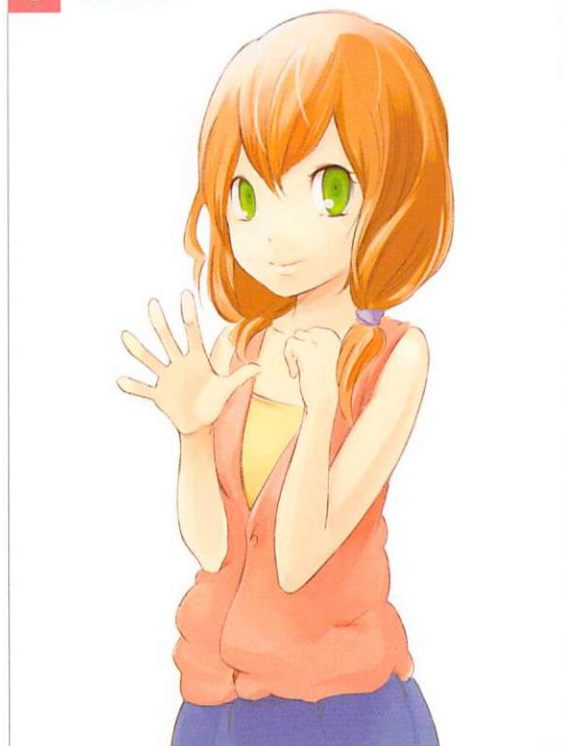
D amount of airbrush paint

Gradually create a three-dimensional effect as if you were layering paint on top of each other.

A アニメ塗り

それぞれのパーツの質感に合わせて影をつけます。
影の形をはっきり作り、明暗を3階調で塗り分けます。

B ぼかし塗り

はみ出した部分を整理して、影をつけます。ここでも境界をぼかし、柔らかい仕上げを目指しています。

C 水彩塗り

はみ出した部分を整理して、影をつけていきます。淡い色で簡単に明暗を作っていきます。

D 厚塗り

全体に色を入れ、形はっきりさせていきます。コントラストのハッキリした色で明暗を作った後、キャンパス上で塗り混ぜて立体感を出していきます。

A anime painting

Apply the texture of each part. Create a clear shadow shape. Colors light and dark in 3 shades.

B Gradation

Trim the protruding parts and add shadows. Again, I'm aiming for a softer finish by blurring the boundaries.

C watercolor painting

Clean up the protruding parts and add shadows. You can easily create light and shade with light colors.

D thick coating

Add color to the whole and make the shape clear. After creating light and shade with a clear contrast color, I mix it on the canvas to create a three-dimensional effect.

A アニメ塗り

瞳の中などを整理して完成です。影やハイライトの境界をぼかさずに、はっきりした色で塗り分けるアニメ塗りで仕上げてみました。

B ぼかし塗り

瞳の中を整理して完成です。線をはっきり強くして、色の境界をぼかし、コミック風に仕上げてみました。

C 水彩塗り

全体のバランスをみて、色が極端に強い部分などがあれば調整をして完成です。明るい色を塗り延ばし、あまり絵が硬くならないように水彩風に仕上げてみました。

D 厚塗り

全体の形を整え、瞳の色を強くしたら完成です。色を塗り重ねていく厚塗りで仕上げてみました。

Complete by arranging the inside of the noodles. I finished it with anime paint, which paints in distinct colors without blurring the borders of shadows and highlights.

It is completed by arranging the inside of the eyes. I sharpened the lines and blurred the boundaries of the colors to create a comic-like finish.

Look at the overall balance, and if there are areas where the colors are extremely strong, adjust them and you're done. I spread out the bright colors and finished it in a watercolor style so that the picture wouldn't look too hard.

Finish by adjusting the overall shape and enhancing the color of the eyes. I tried to finish it with a thick coating of colors.

SECTION2.3
質感の基本練習

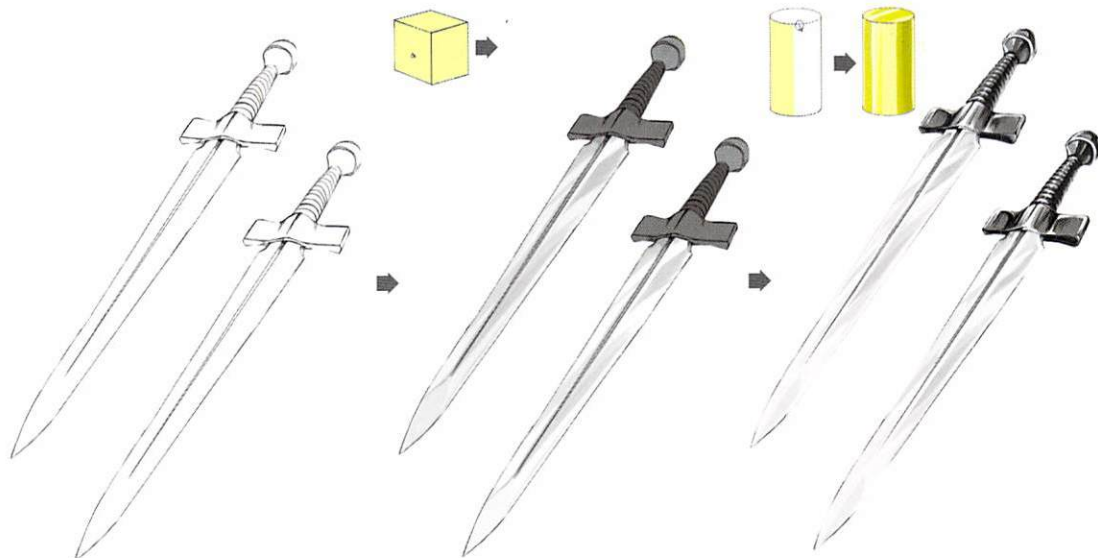
一枚のイラストには、様々な質感の物質が含まれています。質感を表現できるようになると絵の幅が広がります。光が一定の方向から当たって陰影ができる方向を意識しながら、空、山、緑、水面、布、金属などの質感の違い、自然物と人工物の違いを描き分けましょう。

Example1　金属の練習

様々な装飾品や小道具を付属しているキャラクターを描く場合、それぞれの質感の違いを陰影の階調と塗り分けで表現します。ここでは一例として、貴金属の質感を描いてみます。金属は硬くて映り込みがあります。

キャラクターのネコ耳、シッポ、腕輪などの装飾品に貴金属の質感をつけてみましょう。

下地を全体的に塗り、光の方向を左斜め上に設定し、影をつけていきます。柔らかい肌と硬い金属を意識して描きましょう。

一番明るいハイライト部分を塗ります。金属は周囲の風景が映りこみ、線の様な影をつくっていきます。濃いラインのとなりに光を入れると金属らしく見えます。

西洋の剣は日本刀と違い、反りや鍔がなく、真っ直ぐで、中心に血抜きの溝があります。柄の部分の細部を意識しながら描きましょう。

刃は薄くて、柄は厚みがあります。刃は立方体をイメージして斜め直線の光を入れ、柄の部分は円柱を輪切りにして重ねたイメージで凹凸をつけて光を入れていきましょう。

SECTION2.3
Basic texture training

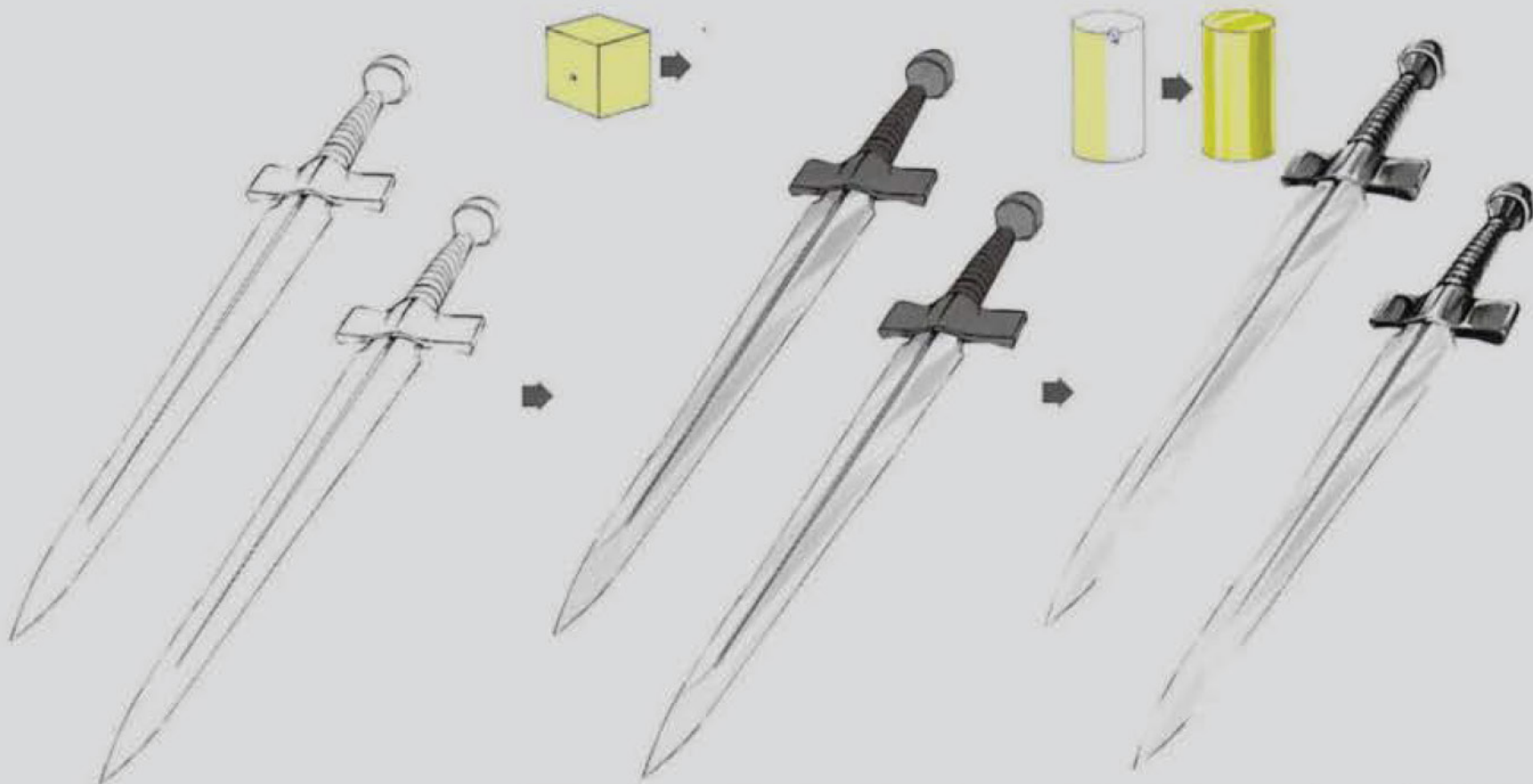
A single illustration contains materials with various textures. If you can express the texture, the range of the picture will expand. While conscious of the direction in which light hits from a certain direction and creates shadows, the difference in texture of the sky, mountains, greenery, water surface, cloth, metal, etc. Draw the difference between natural and man-made objects.

Example1 Metal practice

When drawing a character that comes with various accessories and props, the difference in texture is expressed by gradation of shading and coloring. As an example, let's draw the texture of precious metals. Metal is hard and has reflections.

Add a precious metal texture to your character's cat ears, tail, bracelets, and other accessories.
う。

Paint the base as a whole, set the direction of the light diagonally to the upper left, and add shadows. Draw with soft skin and hard metal in mind.

Apply the brightest highlights. The surrounding scenery is reflected in the gold wind, and it creates a shape like . If you put light next to the dark line, it will look like metal.

Unlike Japanese swords, Western swords are straight without warping and have a blood-draining groove in the center. Draw while paying attention to the details of the pattern.

The blade is thin and the handle is thick. Let's put the blade in the image of a cube and put the light in a diagonal straight line, and let's put the light in the part with the image of a cylinder cut into round slices and put on top of each other. 柄

Advanced　アンドロイドを描く

発展課題です。金属の塗り方の基礎をふまえて、全身サイボーグのメカ少女を描いてみましょう。

岩元 健一

女の子の柔らかい身体の質感と、金属の硬い対比を意識しながら、厚塗りで描きました。
筆で全体のラフを描き、形状のデザインを決めて描き込んでいく作業の繰り返しです。
くっきり見せたい所は鉛筆を使って描いています。
色は多用せず同系色でまとめます。キャンバス上で塗り混ぜて、「スポイト」で拾いながら使っています。

Draw Advanced Android

It's a development issue. Based on the basics of how to paint metal, let's draw a full-body cyborg mecha girl.

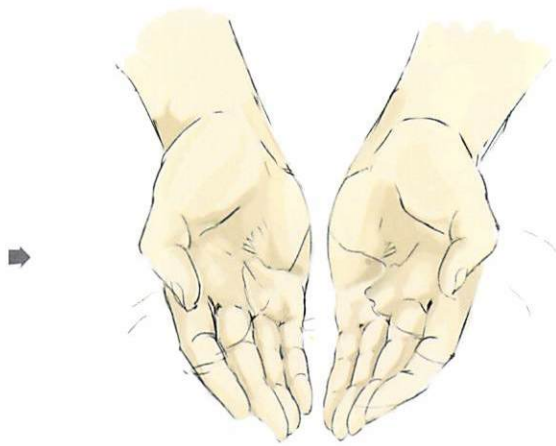
岩元 健一

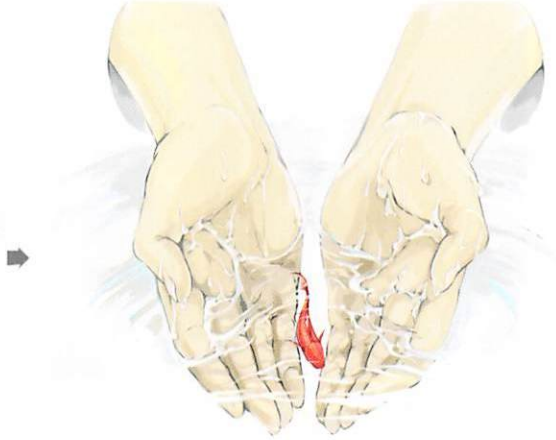
I drew it thickly while keeping in mind the contrast between the soft texture of the girl's body and the hard metal.
Draw the whole rough with a brush. It is a repetition of the work of deciding the design of the shape and drawing it. I use a pencil to draw where I want to show clearly.
Do not use too many colors and use similar colors. I paint and mix on the canvas and use it while picking it up with a "dropper".

Example2　水の練習

ここでは一例として、両手のひらで水をすくうシーンを描きます。水は無色透明、不定形で一定していないという性質を表現しましょう。

やや手のひらを曲げて、お椀状にして水をすくうポーズです。
水は水面に映ったもの、水中で形がゆがむ様子、光の反射などで表現します。

水面から出ている部分と水中で形がゆがむ部分の差をつけて、肌の色を塗ります。

大まかに影をつけていきます。水面の境界のラインに注意して厚みをだしましょう。水中は屈折するため像が少しゆがみます。

波紋に映り込む光と影を入れていきます。水面の透明感とゆらめきを表現しましょう。

金魚を泳がせてみました。水面のゆらめきをリアルに表現してみましょう。

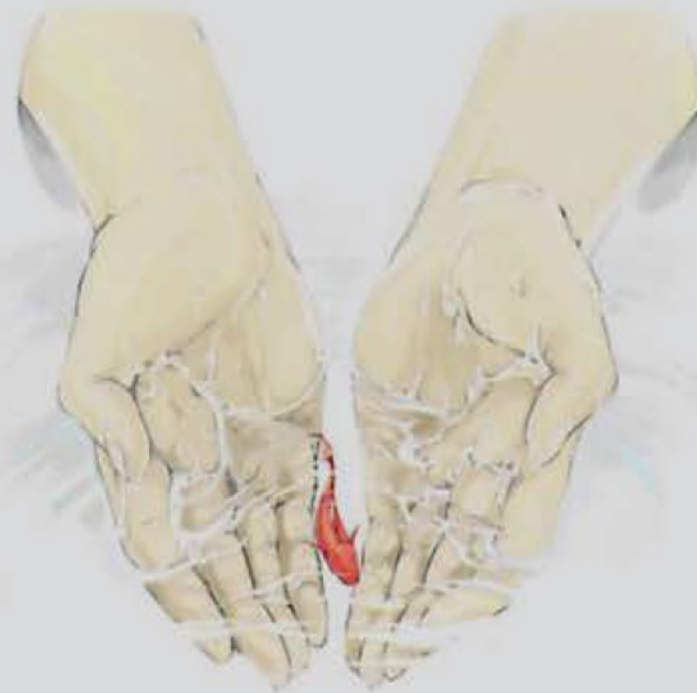
Example2 Water practice

Here, as an example, let's draw a scene in which water is . Water is colorless and transparent, amorphous and inconsistent scooped up with both palms.

This is a pose in which the palm is slightly bent to form a bowl and scoop water.
Water is reflected on the water surface. It expresses how the shape is distorted underwater and the reflection of light.

Make a difference between the part that is above the surface of the water and the part that is distorted in the water, and apply the skin color.

I will add shadows roughly. Pay attention to the boundary line of the water surface and give it thickness. Images are slightly distorted due to refraction in water.

波紋 I will add the light and shadows that are reflected in the Express the transparency and shimmer of the water surface.

I made a goldfish swim. Let's try to express the flickering of the surface of the water realistically.

Example3　空の練習

ここでは一例として、空の塗り分け方を練習します。

選択範囲を作成し、全体に水色を塗ります。

薄い水色、中間色、青の3段階のグラデーションを塗ります。

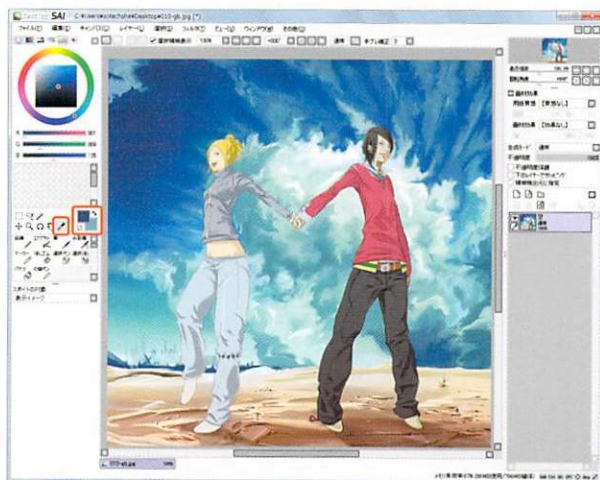
白い雲を塗ります。

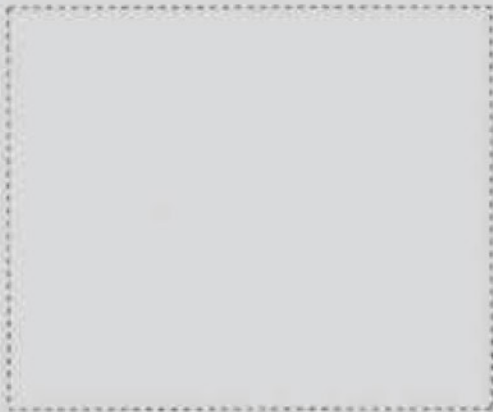
空は、グラデーションで塗り延ばして境界をぼかす描き方と、雲の形状をはっきり描く描き方があります。

雲も明るい部分と影があり、ボリュームを意識しながら描きます。雲の影は薄い灰色を混ぜて塗りました。

グラデーションで塗り延ばして境界をぼかし、風の流れの強い日の空を表現してみました。

B ぼかし塗り

雲の表現は季節や天候で変わります。
Aの夏の雲は水蒸気を含んでボリュームがあり、形もはっきりしています。
Bの秋の空は全体に形がはっきりせず、風が吹くと刻々と変形していきます。
筆とスポイトを使って、キャンバス全体に色を混ぜ合わせました。ソフトクリームをイメージして描きました。

Example3 Sky practice

Here, as an example, we will practice how to paint the sky separately.

Create a selection and fill it with light blue.

Apply a three-step gradation of light blue, medium color, and blue.

Apply white snow.

There are two ways to draw the sky, one is to paint the sky with a gradation and blur the border, and the other is to draw the shape of the snow clearly.

空
雲
空
雲

The clouds also have bright parts and shadows, and I will move while being conscious of the volume. I mixed light gray for the shadow of the snow.

I tried to express the sky on a day with a strong wind by spreading it with a gradation and blurring the border.

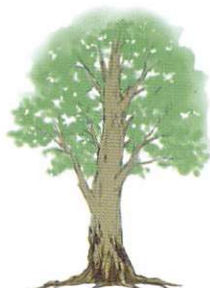
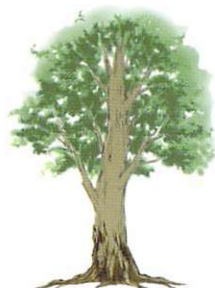
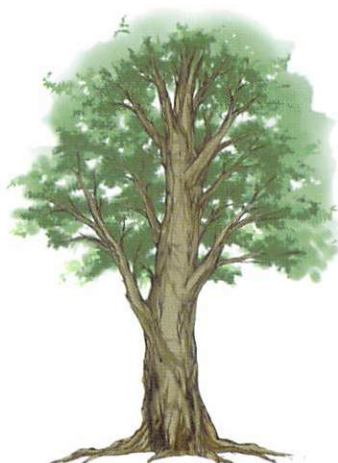
B Gradation

The wife's expression changes depending on the season and the weather. The summer snow in A contains water vapor and is voluminous and shaped It's clear. The shape of the autumn sky in B is not clear as a whole. when the wind blows It transforms moment by 茸 moment. and an eyedropper to mix the colors all over the canvas. I drew it with the image of a soft serve ice cream. た。

空
雲

Example4　緑の練習

ここでは一例として、１本の樹木を描いてみましょう。

まずは幹から描いていきます。

太い幹から枝分かれし、上に向かって細く伸びていきます。緑も大まかに塗ります。

緑を大きい面から全体へ塗っていきます。

奥の葉の部分を暗い緑で描きます。

点描で葉を増やして繋らせていきます。先に影になる葉を塗って上からハイライトの葉を塗る作業の繰り返しです。

一番外側の明るい葉の部分を描きます。奥行きを考えながら描きましょう。

Example4 Green practice

As an example, let's draw a single tree.

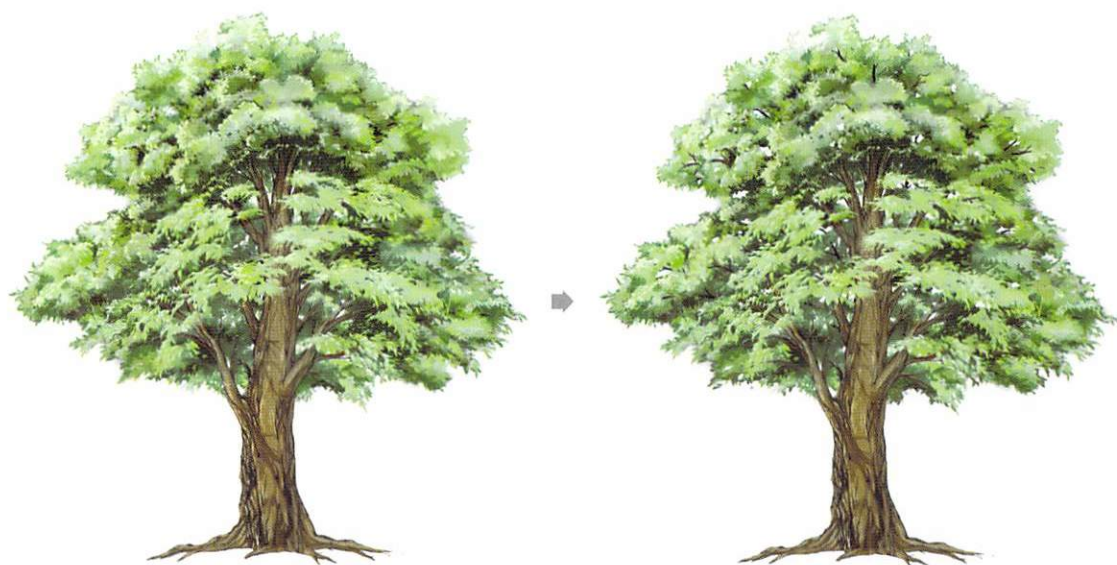
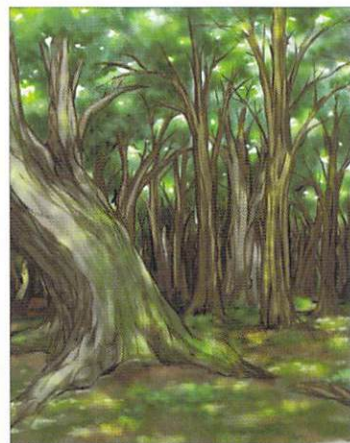
I will start by drawing the trunk.

"It branches off from a thick trunk and grows thin upwards.

I will paint green from the big side to the whole.

Draw in green using the part of the back leaf.

I will increase the leaves with stippling and connect them. Repeat the process of painting the shadow leaves first and painting the highlight leaves from above.

Draw the outermost bright leaf part. don't think about depth
Let's draw a blank.

明るい緑色で手前の葉を描き、幹をところどころ隠します。

森の中では、木々の間から日の光が差し込み、木漏れ日が地面や木の幹にまだら模様をつくります。

Advanced　自然物を描く

発展課題です。自然をテーマにしたイラストを描いてみましょう。

森の中の憩いの場の彫刻で休憩している男女を描いてみました。彫刻の岩肌は長年の間に変質して緑がかっている風合いを表現しました。

岩元 健一

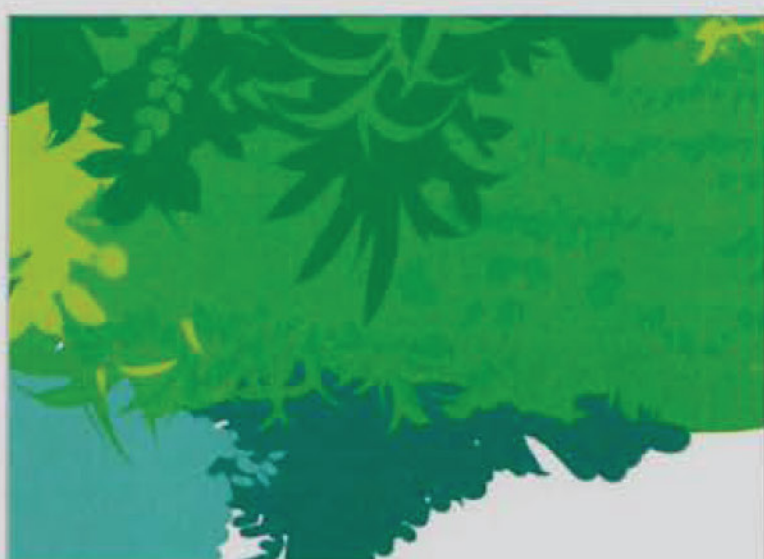
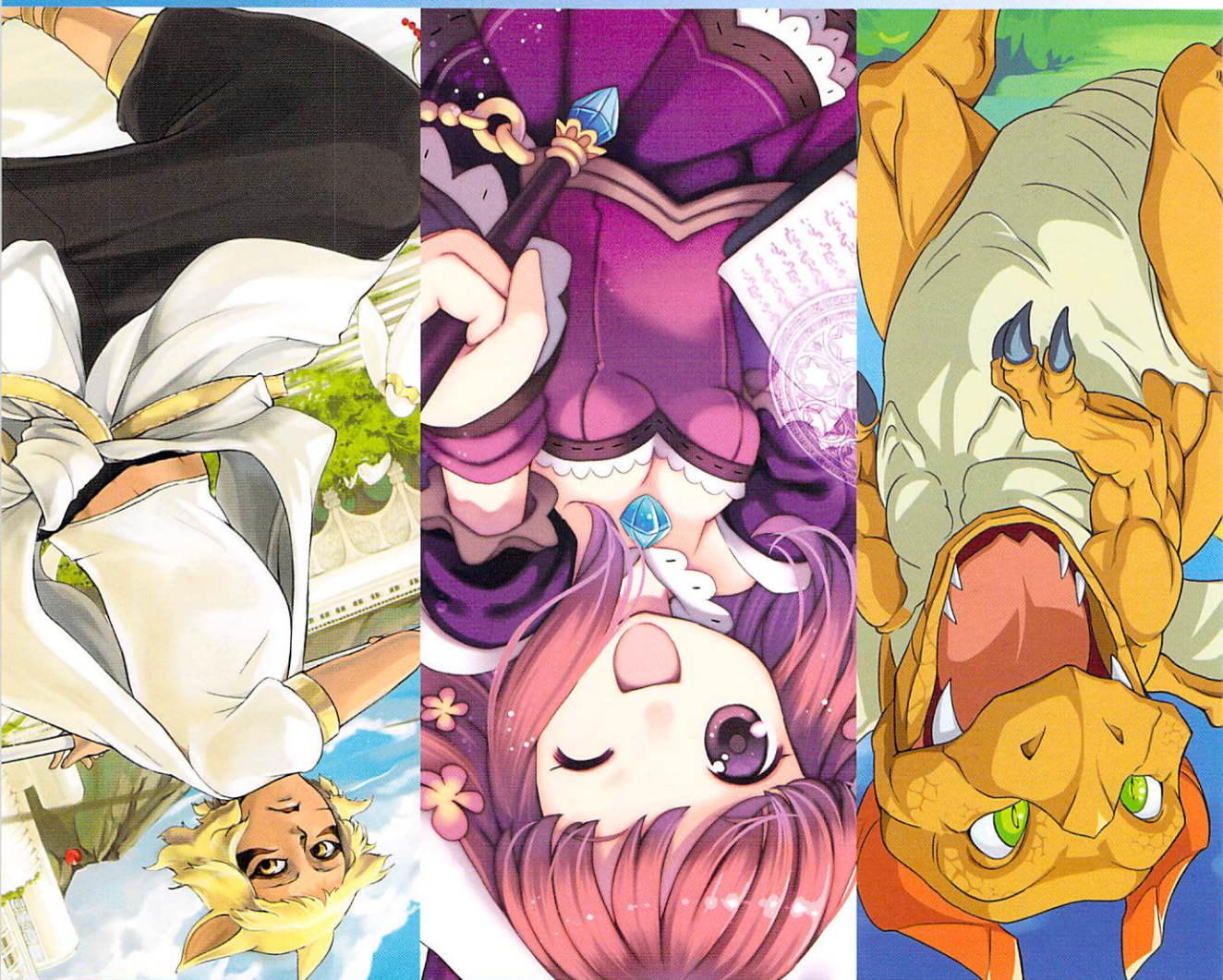
Draw the leaves in the foreground in bright green and hide the trunk in places.

In the forest, the sunlight shines through the trees, creating mottled patterns on the ground and tree trunks.

Advanced draw natural objects

"This is a development task. Let's draw an illustration on the theme of nature.

A place of thought in the forest
I drew a man and a woman resting in the sculpture of the sculptor, "I tried. I expressed the texture of the rock surface of the sculpture, which has changed over the years and has a greenish tint.

Iwamoto

PART3
画力向上トレーニング

SAI & IllustStudio Advanced Training

PART3 Drawing

skill improvement training

SAI & IllustStudio Advanced Training

SECTION3.1
イラスト完成までの流れ

このPARTでは、ペイントツールSAIとIllustStudioを使って一枚のデジ絵を描く基本の制作手順を紹介します。基本の描画手順はどんなソフトを使っても共通なので、お手持ちのお絵描きソフトが解説に使用しているソフトではなくても練習することができます。SECTIONの最後には背景を簡単に仕上げる練習課題も含まれていますので、本書を参照しながら、CD-ROM収録のデータを開いて実践練習しましょう。

共通の制作手順：STEP1 全体的なラフ→STEP2 線画を描く→STEP3 パーツごとに下塗りする→STEP4 人物を塗る→STEP5 背景を描く→STEP6 仕上げ

多彩なタッチで描く→SECTION3.2～3.4（P.62～143）

ここでは、多彩なタッチで塗り分ける方法を紹介します。IllustStudioは初めて使うという人のために、SECTION3.2には制作手順の動画メイキングが付いていますので、まずは動画を見て基本的なツールの使い方を覚えましょう。IllustStudio独自の多機能なツールを使って仕上げてみましょう。

SECTION3.2　魔術師を描く
アニメ塗り＋ぼかし塗り（P.62～95）

SECTION3.3　傭兵を描く
厚塗り（P.96～119）

SECTION3.4　美少女を描く
混合塗り（P.120～143）

表現力をつける→SECTION3.5～3.7（P.144～223）

「キャラクターはしっかり描きたいけど背景は簡単に仕上げたい」という人のために、SECTIONの最後に、背景をお手軽かつ超簡単に仕上げる方法を紹介します。

SECTION3.5　お絵描き娘を描く
完成1（P.144～163）

完成2（P.164～165）

SECTION3.1

Flow until illustration completion

In this PART, I will introduce the basic production procedure for drawing a digital picture using Paint Tool SAI and IllustStudio. The basic drawing procedure is the same no matter what software you use, so you can practice even if your drawing software is not the software used in the explanation. At the end of the SECTION, there is also a practice assignment to easily finish the background, so while referring to this book, open the data on the CD-ROM and practice.

Common production procedure STEP1 Overall rough → STEP2 Draw the line drawing → STEP3 Undercoat each part → STEP4 Paint the person → STEPS Draw the background → STEP6 Finish

Draw with a variety of touches → SECTION 3.2~3.4 (P.62~143)

Here, we will introduce how to paint with various touches. For those who use IllustStudio for the first time, SECTION 3 2 comes with a video making of the production procedure, so let's first watch the video and learn how to use the basic tools. Finish it off with IllustStudio's unique multifunctional tools.

SECTION3.2 Draw a Magician Anime Painting + Blur Painting (P.62~95)

SECTION3.3 Drawing mercenaries Thick coating (P.96~119)

SECTION3.4 Drawing a beautiful girl mixed paint (P.120~143)

SECTION3.5~3.7 (P.144~223)

For those who say, "I want to draw a character well, but I want to finish the background easily," at the end of the SECTION, I will introduce a simple and super easy way to finish the background.

SECTION3.5 Drawing a drawing head Completion 1 (P.144~163)

Complete 2 (P.164~165)

同じキャラクターをメインにしたイラストでも背景を変えるだけで実に多彩な表現が可能になります。

SECTION3.6　高校生を描く

キャラクター完成（P.166～187）

完成1（P.188～192）

完成2（P.193～199）

完成3（P.200～203）

時間帯や天候の違う空の表現の練習をしてみましょう。

SECTION3.7　ドラゴンと少女を描く

完成1（P.204～221）

完成2（P.222～223）

完成3（P.224～225）

一枚絵を描く→SECTION3.8（P.226～251）

使用ソフト：ペイントツールSAI

最後に、風景を含めた一枚絵を描きます。中東を舞台に繰り広げられる冒険物語です。キャラクター達とモンスターの戦闘の場面です。太陽光線が一定の方向から当たっているので陰影ができる方向を意識しながら、空、山、城、緑、水面、布、金属などの質感の違い、自然物と人工物の違いを描き分けましょう。

SECTION3.8

アドベンチャーワールドを描く

混合塗り（P.226～251）

Even with illustrations featuring the same character as the main character, just changing the background makes it possible to create a wide variety of expressions. increase.

SECTION3.6 Drawing high school students

Character Completion (P.166~187) Completion (P.188~192)

Completed (P.193~199)

Complete 3 (P200~203)

Let's practice expressing the sky in different time zones and weather.

SECTION3.7 Drawing a dragon and a girl
completed (P.204~221)

Complete 2 (P.222~223)

Completed (P.224~225)

Draw a picture → SECTION3.8 (P.226~251)

Software used: Paint Tool SAI

Finally, draw a picture including the scenery. An adventure story set in the Middle East. Characters and Mon

This is the scene of the star battle. The sun's rays hit from a certain direction, so while being conscious of the direction of the shadows, the difference in

texture of the sky, mountains, castles, greenery, water surfaces, cloth, metal, etc. Draw the difference between natural and man-made objects.

SECTION3.8
Draw an adventure world
Mixed paint (P.226~251)

PART 3

SECTION3.2
魔術師を描く

illustration●和錆

使用ツール：IllustStudio

- » STEP1 全体的なラフ
- » STEP2 線画を描く
- » STEP3 パーツごとに下塗りする
- » STEP4 人物を塗る
- » STEP5 魔法陣を描く
- » STEP6 仕上げ

SECTION3.2

draw a magician

lustration (

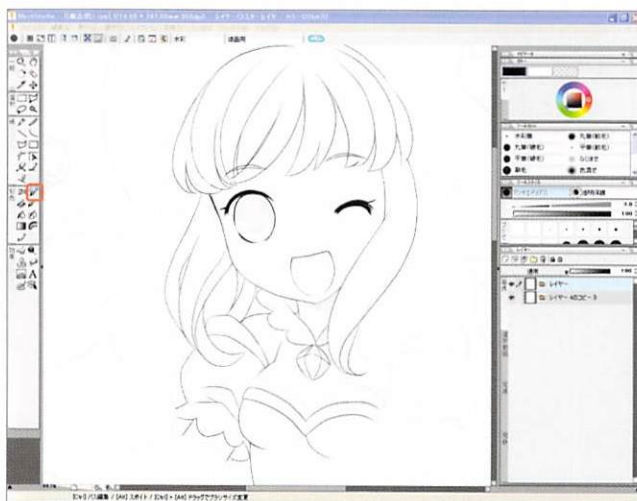
Tool IllustStudio

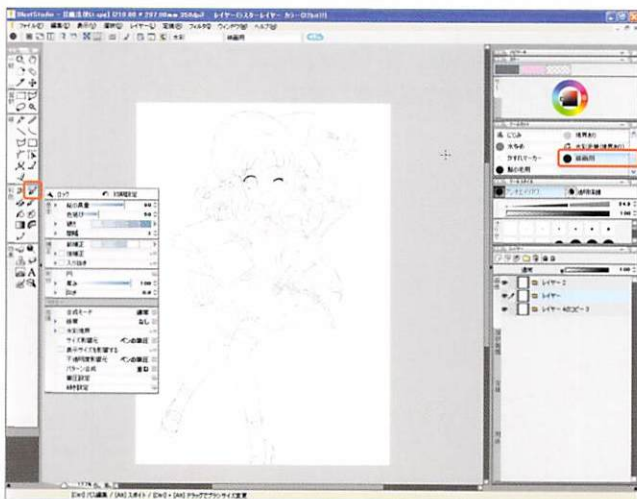
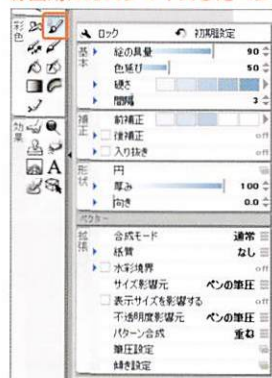
- STEP1 Overall rough
- STEP2 Draw a line drawing
- STEP3 Prime each part
- STEP4 Paint the character
- STEP5 Draw a magic circle
- STEP6 Finishing

STEP1　全体的なラフ

鉛筆で紙に描いたラフをスキャニングします。ここでは、A4サイズのコピー用紙を解像度「350dpi」で取り込みました。

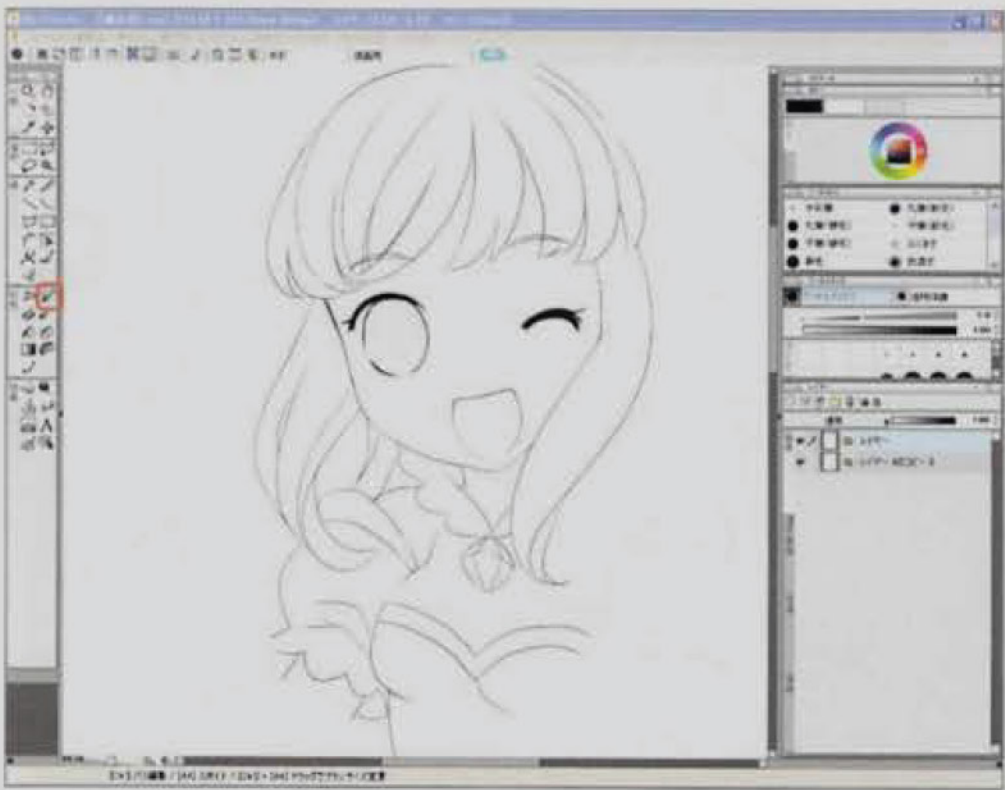
STEP2　線画を描く

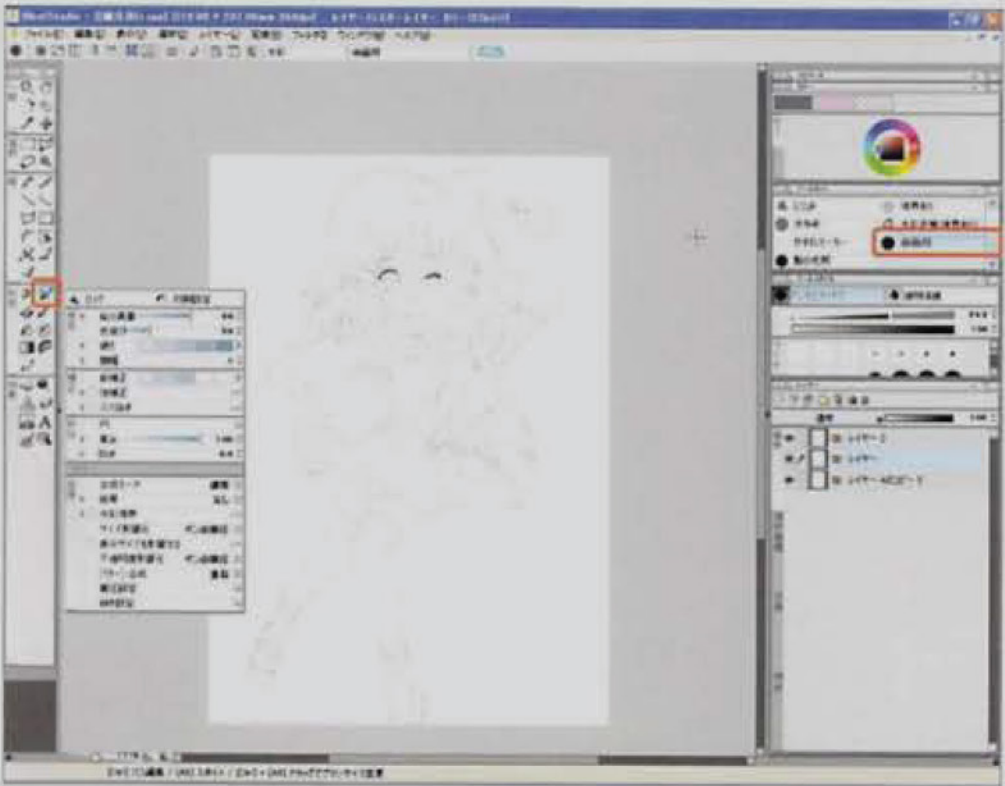
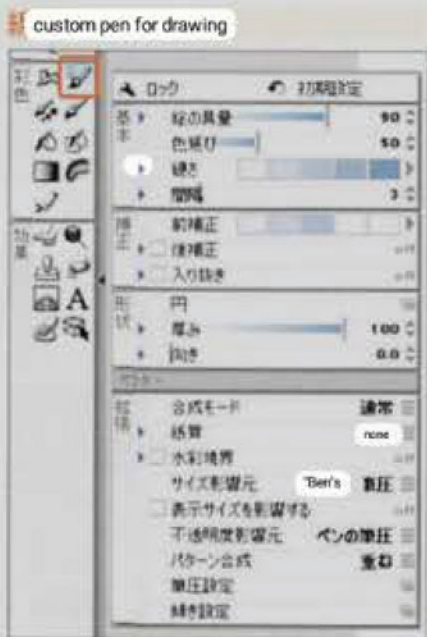
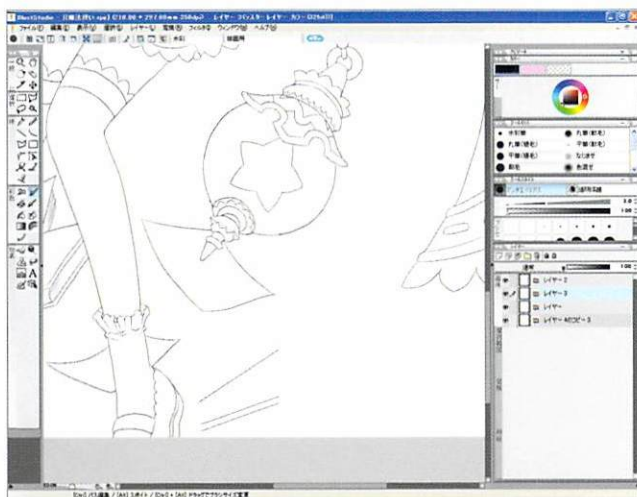
01 ラフのレイヤーの不透明度を「10%」に下げ、上に新規レイヤーを作成してペン入れをしていきます。

02 ペン入れは専用にカスタマイズした「線画用」● 線画用 というペンを使用します。

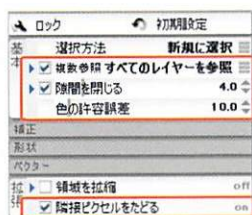
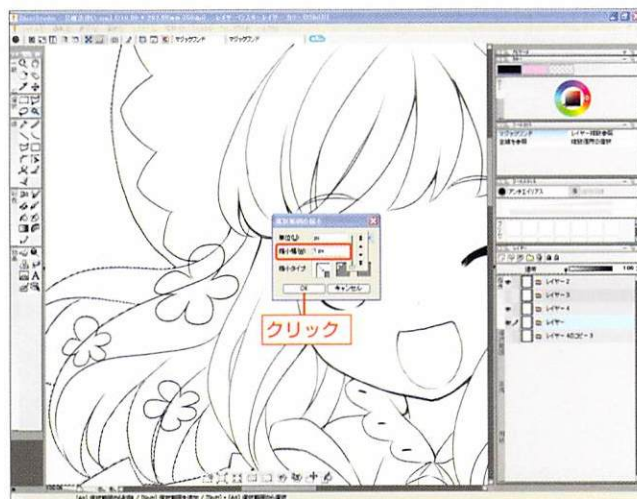
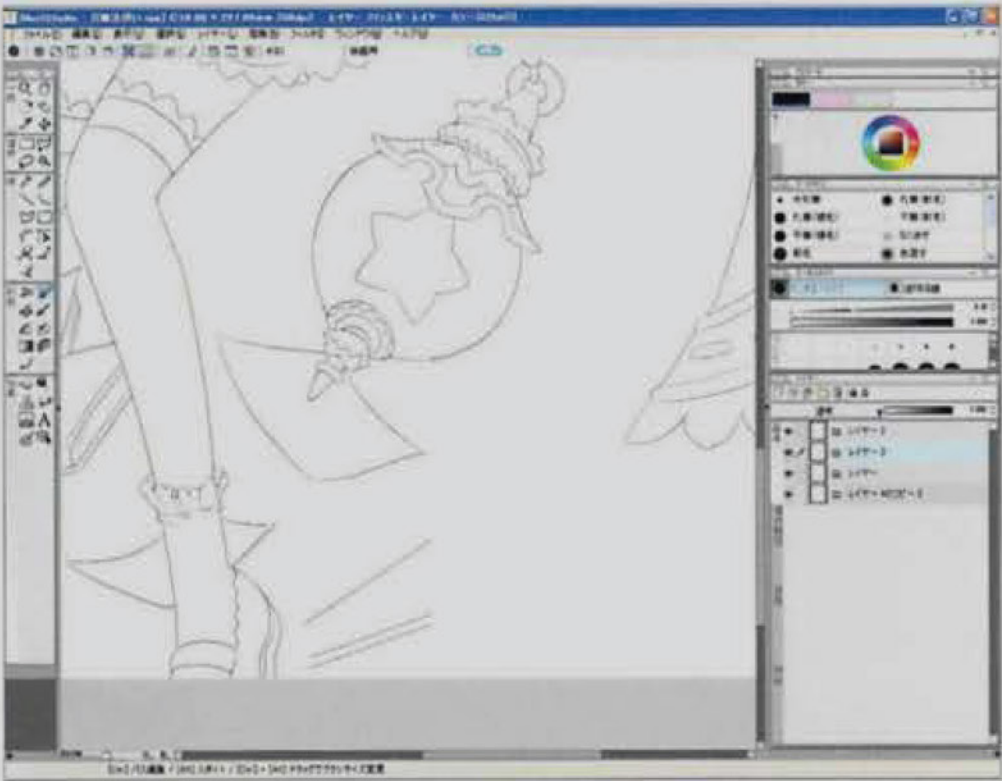
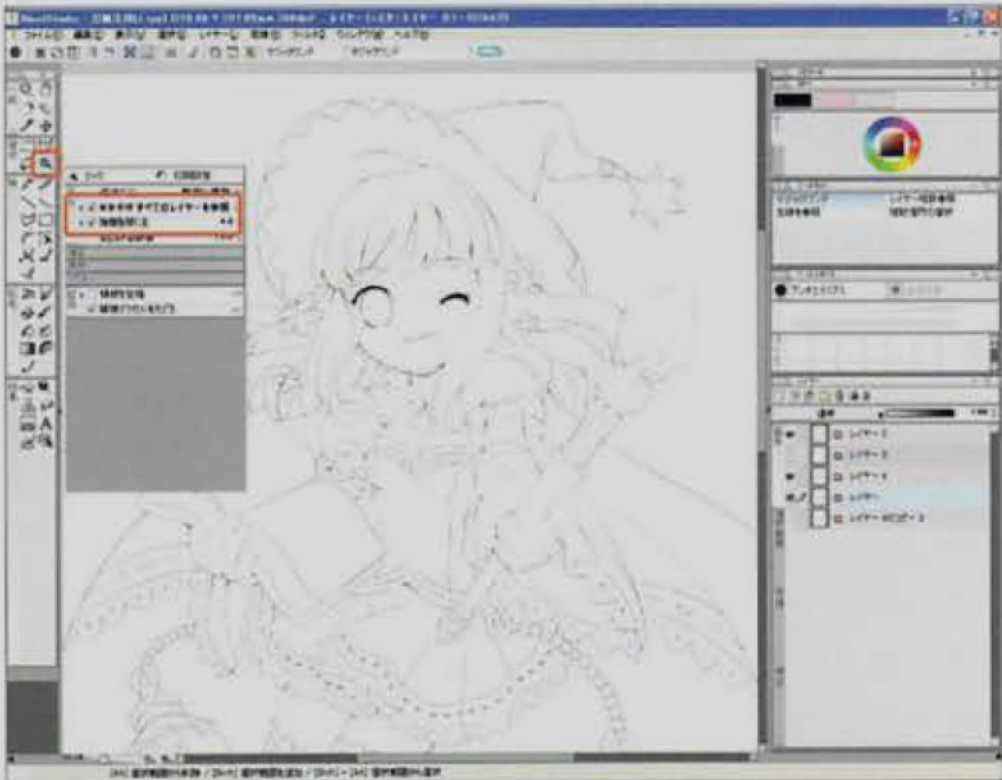
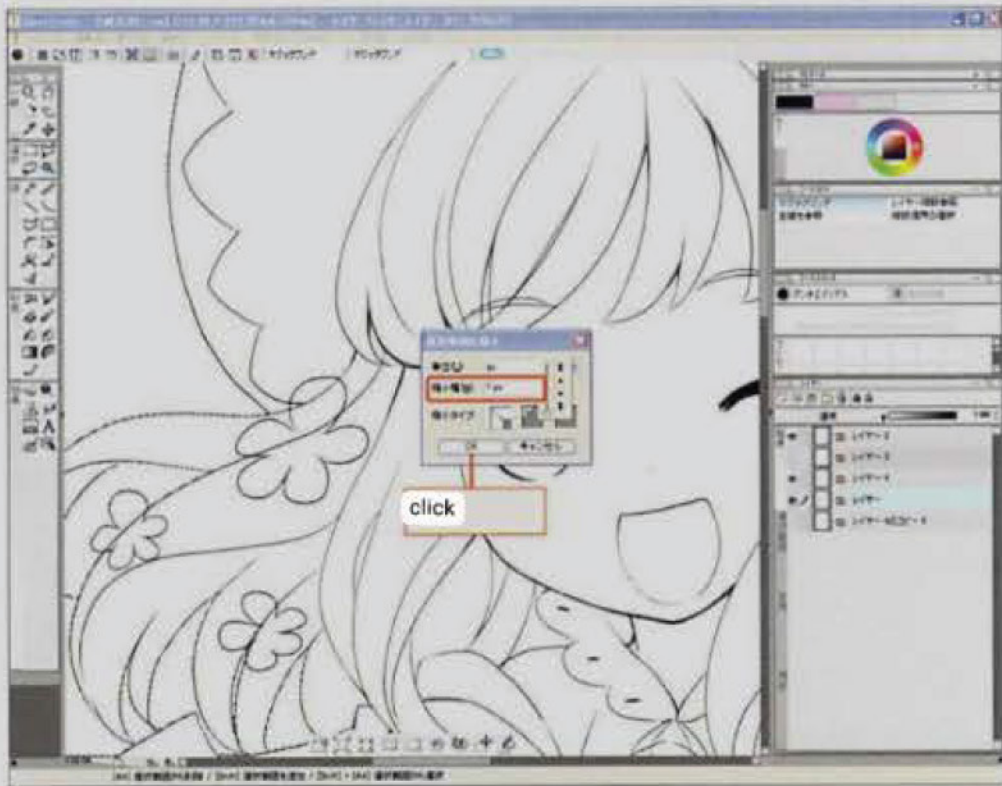
線画用にカスタマイズしたペン

STEP1 Overall rough

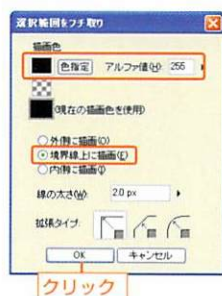
Scan a rough sketch drawn on paper with a pencil. Here, A4 size copy paper is captured at a resolution of 350dpi.

STEP2 Draw a line drawing

01 Lower the opacity of the rough layer to 10%, create a new layer above it, and add some details.

02 For inking, I use a specially customized pen ● 線画用 called "for line drawing".

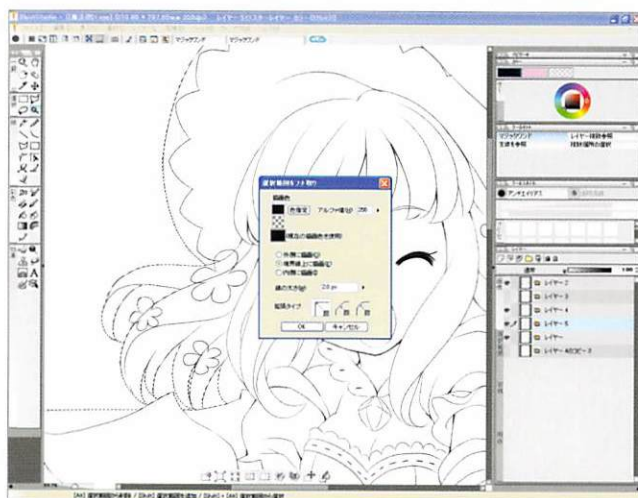
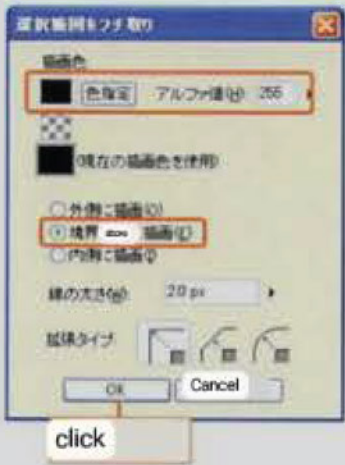
custom pen for drawing

03 ペン入れしやすいように画面を回転させながら描いていきます。
まっすぐな線を引きたい場合は「直線」、描くのが難しい長い曲線は「曲線」を使うと綺麗に線を描くことができます。

04 一通りペン入れが終了したら、シルエットを目立たせるために線画の周りをふち取りします。
「マジックワンド」をダブルクリックすると表示されるオプション設定を以下のように設定します。
人物の周りを「マジックワンド」で選択します。

ロック　初期設定
選択方法　新規に選択
複数参照 すべてのレイヤーを参照
隙間を閉じる　4.0
色の許容誤差　10.0
補正
形状
ベクター
領域を拡縮　off
隣接ピクセルをたどる　on

「選択」メニューの「選択範囲の縮小」を選択し、「縮小幅」を「1px」に設定して「OK」ボタンをクリックします。

03 Draw while rotating the screen to make it easier to inking.
If you want to draw a straight line, select "Straight "Line" For long curves that are difficult to draw, "Curve" allows you to draw neat lines.

04 Once you have finished inking, Edge around the line art to make the text stand out. Double-click "Magic Wand" and set the options as follows. Select around the person with the "Magic Wand".

Select "Shrink Selection" from the "Select" menu, set "Shrink Width" to "1px" and click the "OK" button.

「編集」メニューの「特殊な描画」→「選択範囲をフチ取り」で選択部分をふち取ることができます。描画色を「255」、「境界線上に描画」、線の太さ「2.0」に設定して「OK」ボタンをクリックします。

選択範囲をフチ取り
描画色
色指定　アルファ値(H)　255
現在の描画色を使用
外側に描画(O)
境界線上に描画(E)
内側に描画(I)
線の太さ(W)　2.0 px
拡張タイプ
OK　キャンセル
クリック

線画の周りの線が太くなります。

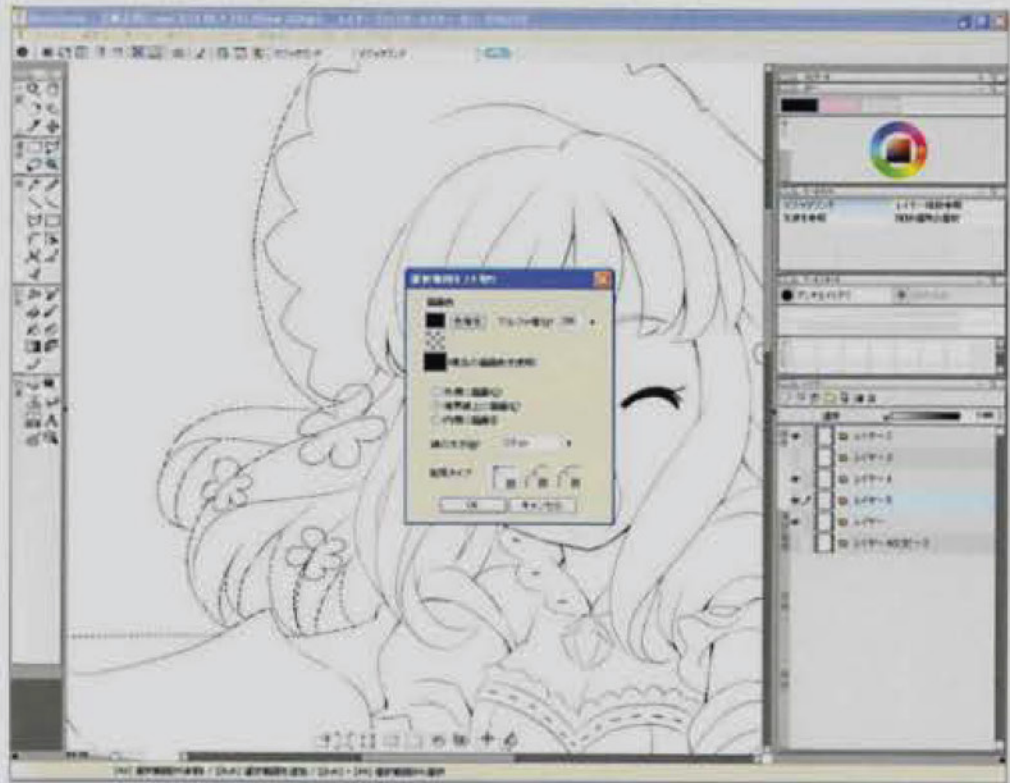
これで線画は完成です。

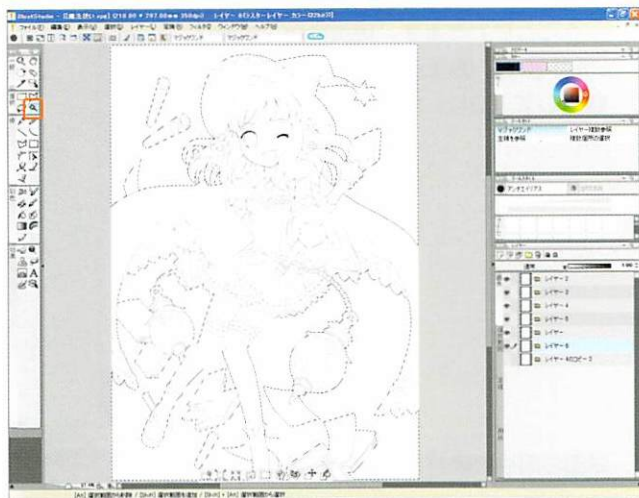
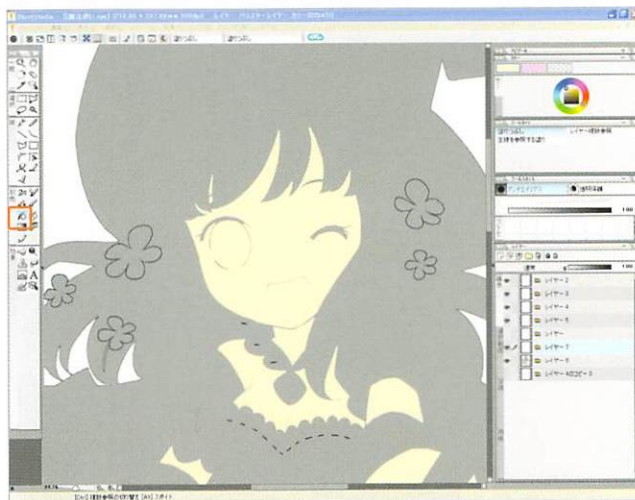
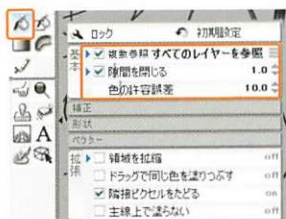
線画完成

PART 3

"Special drawing" in the "Edit" menu → You can outline the selected area with "Edge selection". Set the drawing color to "255", "draw on border", line thickness to "2.0" and click the "OK" button.

The lines around the line drawing become thicker.

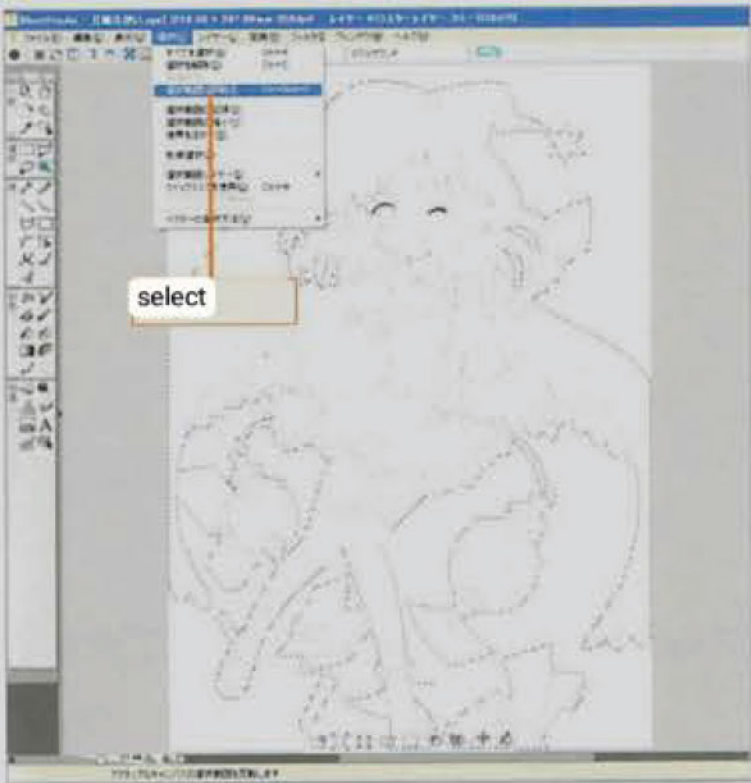
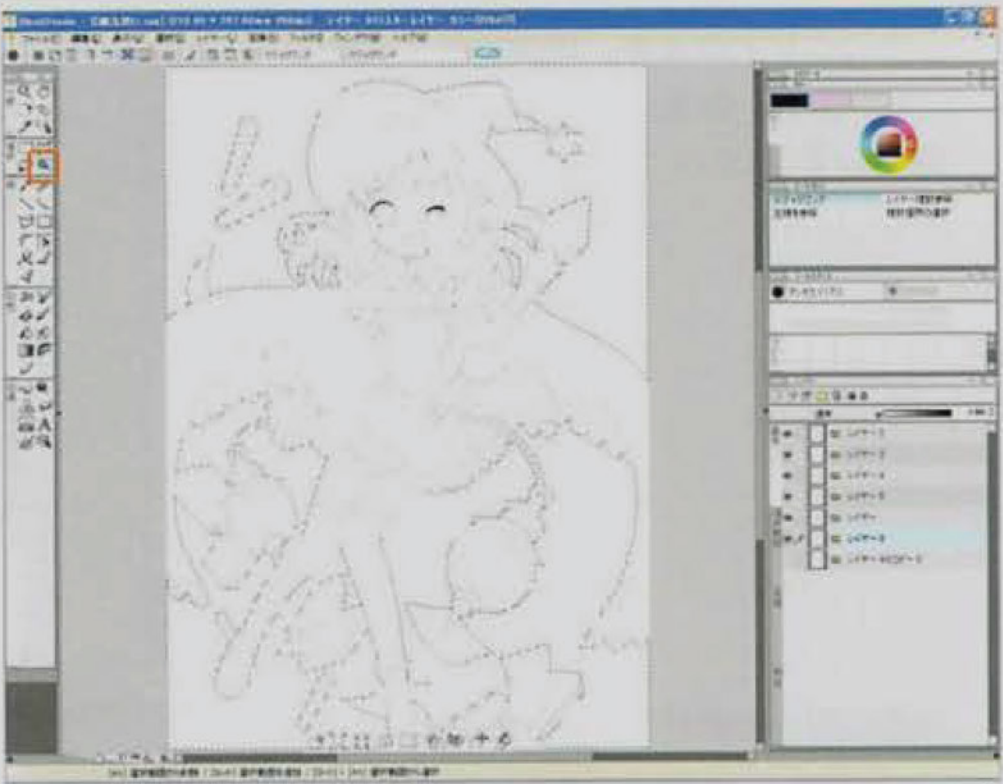
The line drawing is now complete.

Completed line drawing

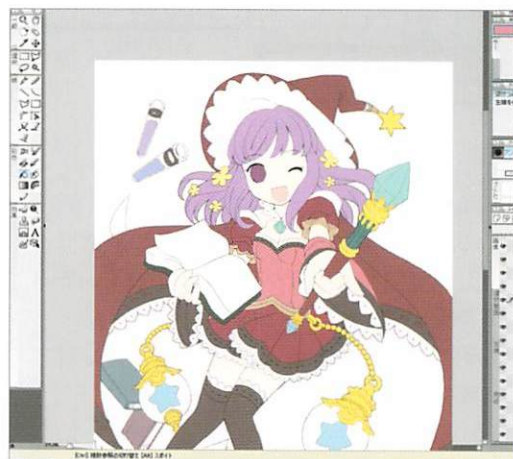
PART 3

STEP3 パーツごとに下塗りする

01 下塗りします。
「マジックワンド」でキャラクター以外の空白を選択し、「選択」メニューの「選択範囲の反転」を選択して、選択範囲を反転します。新規レイヤーを作成して「塗りつぶし」で色を塗っていきます。

02 あとはパーツ別にレイヤー分けをしながら塗りつぶしていきます。
「塗りつぶし」をダブルクリックすると表示されるオプション設定の「隙間を閉じる」にチェックを入れておくと隙間を最小限にして塗りつぶすことができるようになります。それでも多少塗り残しができるので、線画を非表示にして、塗り残しをチェックしながら作業を進めていきます。

STEP3 Prime each part

01 Undercoat.

Select a blank space other than the character with the Magic Wand and choose Invert Selection from the Select menu to invert the selection. Create a new layer and fill it with color.

02 Next, fill in the parts while

dividing them into layers. Double-click "Fill" and check "Close Gap" in the option settings to minimize the gap and fill. Even so, there are still some areas left unfilled, so I hide the line art and proceed while checking for unfilled areas.

03 面倒な作業ですが、下塗りを丁寧に行っておくと後々楽になるので頑張りましょう。
以上の作業をパーツ別に繰り返します。すべて塗り終わったら、「フィルタ」メニューの「色調補正」→「色相・彩度・明度」ダイアログを表示し、色の調整を行います。

これで下塗りは完成です。

下塗り完成

03 It's a troublesome work, but if you carefully apply the undercoating, it will be easier later, so let's do our best.

comment

Repeat the above steps for each part. When you have finished painting, open the "Color Correction" → "Hue/Saturation/Luminosity" dialog from the "Filter" menu and adjust the color.

The undercoat is now complete.

Undercoat completed

STEP4　人物を塗る

下塗りに影や光を塗っていきます。

まず塗る前の準備ですが、レイヤーの「透明部分をロック」のマークを押しておきます。この設定をすることで、下塗りから色がはみ出ることなく塗っていくことができます。

下塗りが一番明るい色になるので、下塗りの色より濃い色で影を塗り重ねていきます。

ブラシは基本的に「水彩」や「エアブラシ」を使って塗ります。

必要に応じてペンのサイズ、不透明度を調整しながら塗り込んでいきます。

日頃から設定を変更して試し塗りをしたりして、自分の理想のペンをカスタマイズしておくことも作業効率のアップにつながります。

「水彩」を元にカスタマイズした「髪の毛用」ブラシ

「水彩」の「なじませ」の設定をカスタマイズしたブラシ

01 肌

肌などのやわらかい部分は、「水彩」の「なじませ」と「エアブラシ」を使ってぼかしながら塗っていきます。

明るめの影から順に影の色を乗せていきます。

■肌の使用色■

STEP4 人物を塗る

下塗りに影や光を塗っていきます。
まず塗る前の準備ですが、レイヤーの「透明部分をロック」のアイコンを押しておきます。この設定をすることで、下塗りから色がはみ出ることなく塗っていくことができます。
下塗りが一番明るい色になるので、下塗りの色より濃い色で影を塗り重ねていきます。
ブラシは基本的に「水彩」や「エアブラシ」を使って塗ります。
必要に応じてペンのサイズ、不透明度を調整しながら塗り込んでいきます。
日頃から設定を変更して試し塗りをしたりして、自分の理想のペンをカスタマイズしておくことも作業効率のアップにつながります。

「水彩」を元にカスタマイズした「髪の毛用」ブラシ

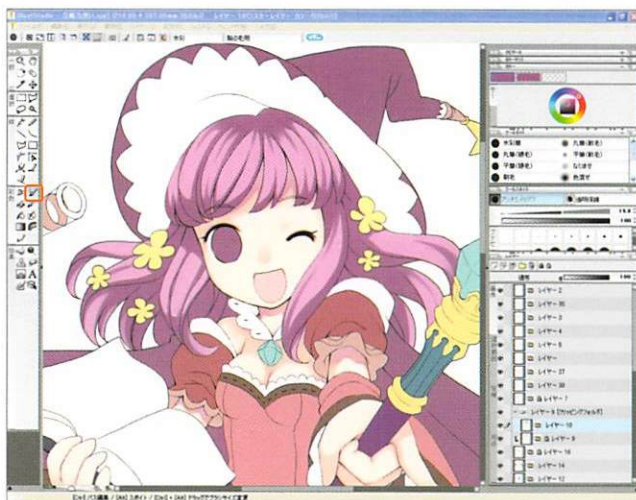
「水彩」の「なじませ」の設定をカスタマイズしたブラシ

01 肌

肌などのやわらかい部分は、「水彩」の「なじませ」と「エアブラシ」を使ってぼかしながら塗っていきます。
明るめの影から順に影の色を乗せていきます。

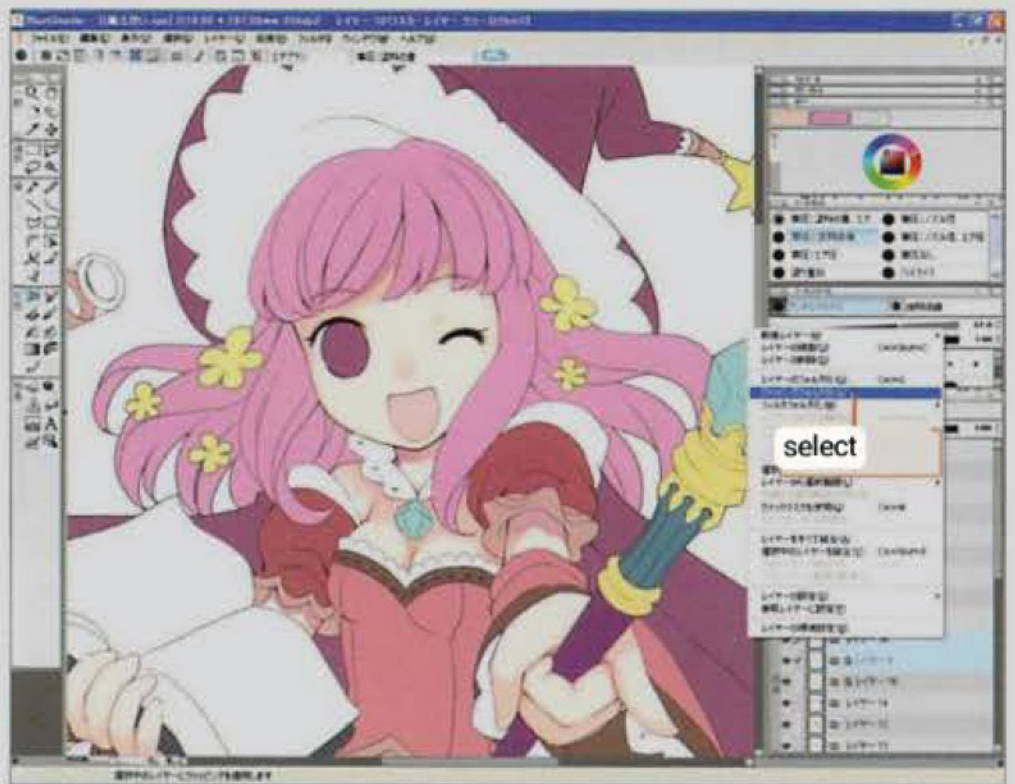
02 髪

髪の毛は専用にカスタマイズした「髪の毛用」というペンを使用します。
若干ぼかしが入っていて先が尖ったペンです。細かい線を描くのに適しています。
髪の毛は下塗りと影のレイヤーを分けて塗ります。下塗りのレイヤーの上に新規レイヤーを作成します。
影用のレイヤーに作成したレイヤーの上で右クリックし、「クリッピングフォルダ化」を選択します。この設定をすることで、下塗りの範囲からはみ出すことなく影の色を塗っていくことができます。

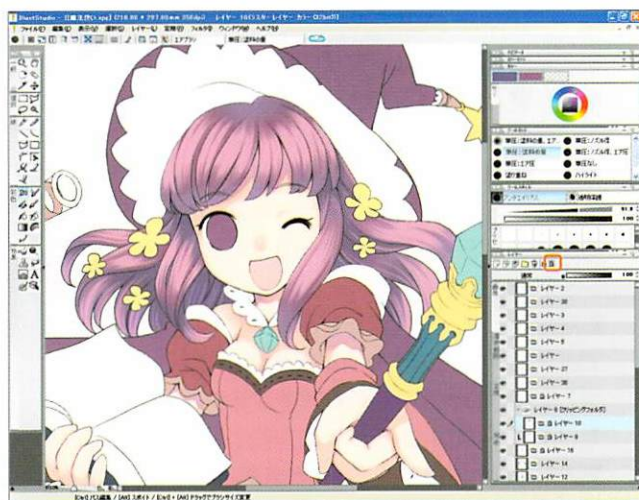
まずは、「水彩」で大まかに影を置きます。

「髪の毛用」・髪の毛用 のペンで細かいラインを入れます。

02 髪

For hair, I use a specially customized pen called "Hair". It is a pen with a slightly blurred tip and a sharp tip. Suitable for drawing fine lines. For the hair, paint the undercoat and shadow layers separately. Create a new layer above the base layer. Right-click on the layer created in the shadow layer and select "Clipping Folder". With this setting, you can paint with the color without going 髪 over the area of the undercoat.

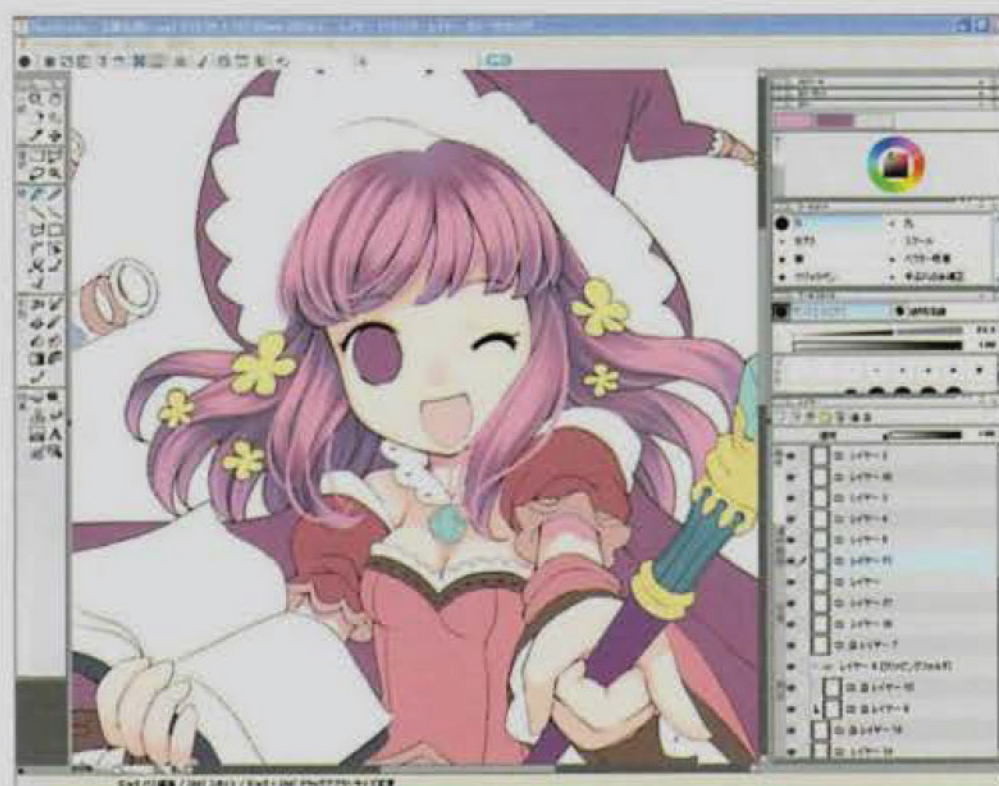
select

First, place a rough shadow with "Watercolor".

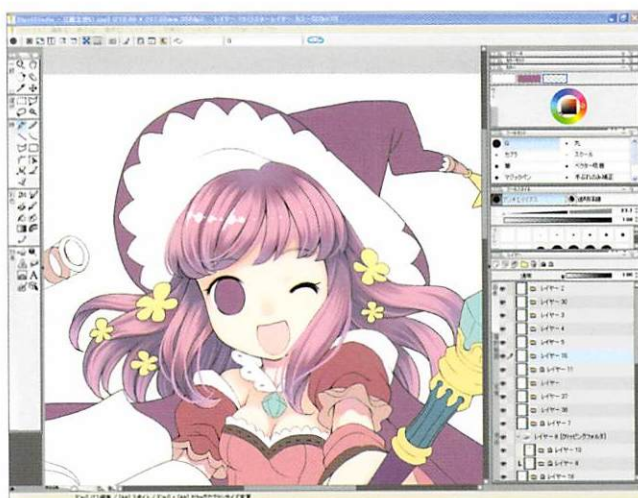
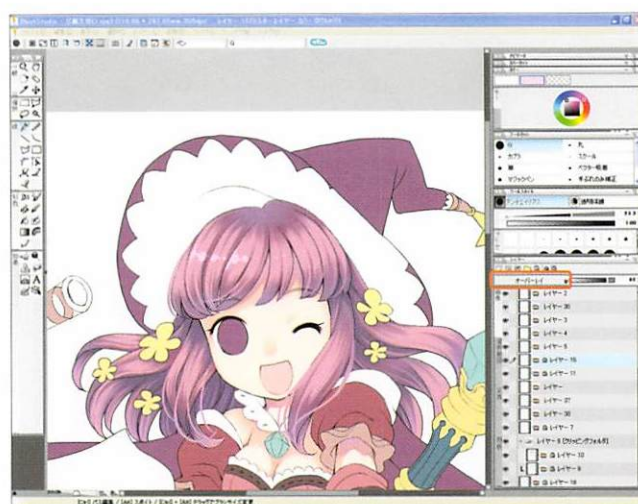
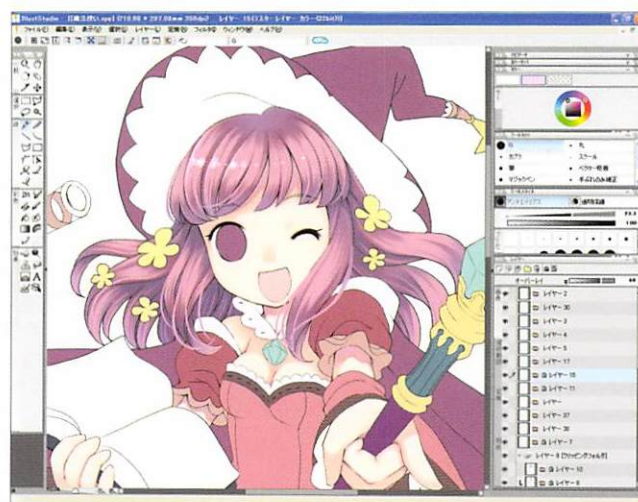
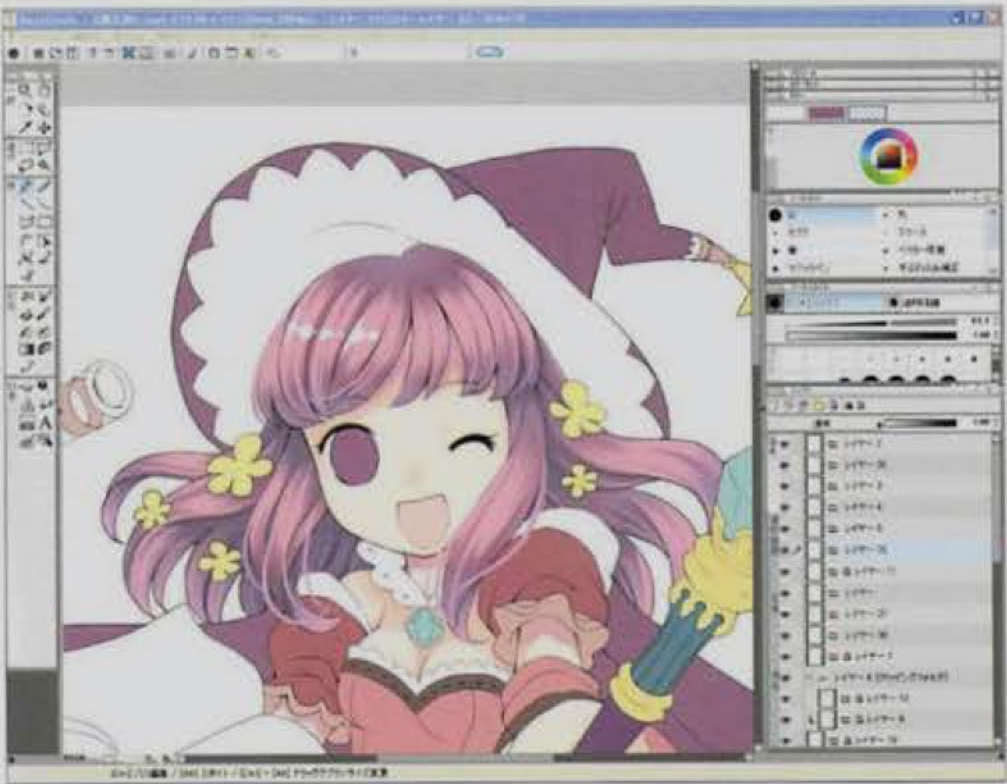
"For hair" . Draw fine lines with a hair pen.

影用レイヤーの「透明部分をロック」をクリックして、影部分に紫色を入れて立体感を出していきます。

新規レイヤーを作成して髪の毛を描き足していきます。

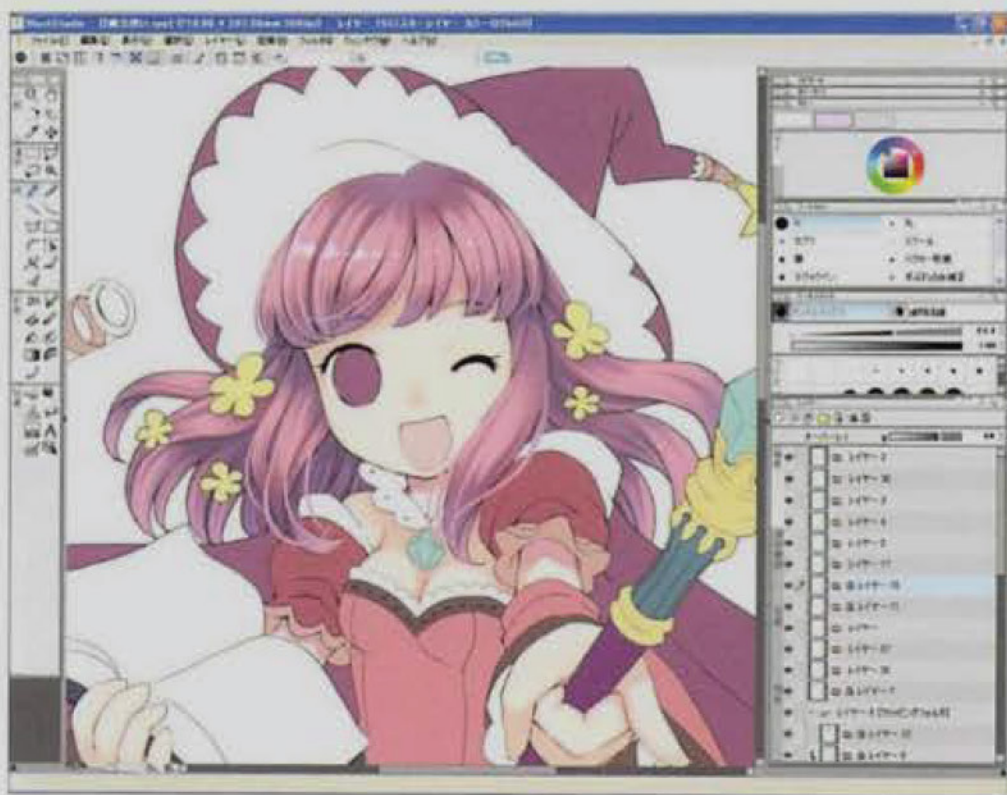
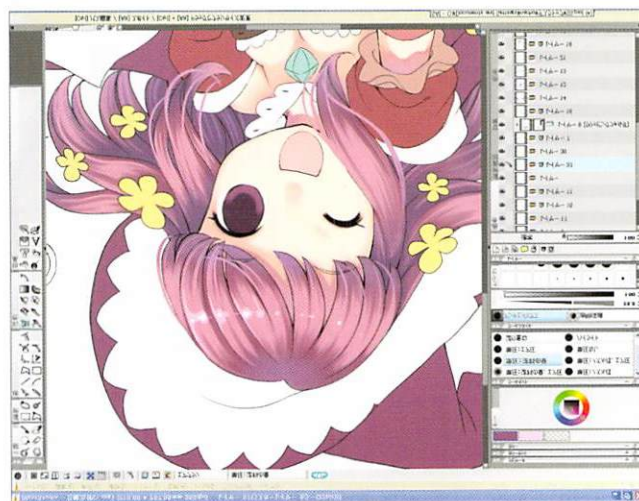
なじませるために、「エアブラシ」で紫色を入れます。

Click "Lock Transparent Area" on the shadow layer and add purple to the shadow area to create a three-dimensional effect.

Create a new layer and add the hair.

In order to make it blend in, add purple with an "airbrush".

新規レイヤーに髪の毛に光を入れます。

レイヤーモードを「オーバーレイ」に設定します。

さらに白で光を入れて、髪の毛は完成です。

Add light to the hair on a new layer.

Set the layer mode to "Overlay"

set.

Add more light with white, and the hair is complete.

vinegar

03 瞳

瞳はキャラクターの命とも言えるパーツなので、丁寧に塗っていきます。
今回は活き活きとした目を目指します。
まずは影の色を乗せます。

目の上部分に「グラデーション」で明るめの紫色を入れます。

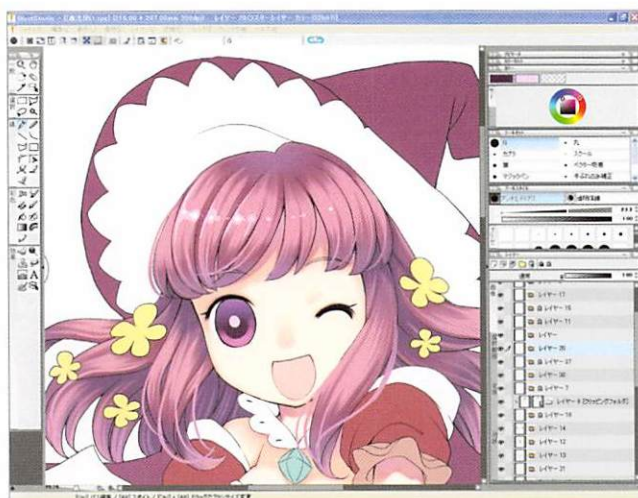
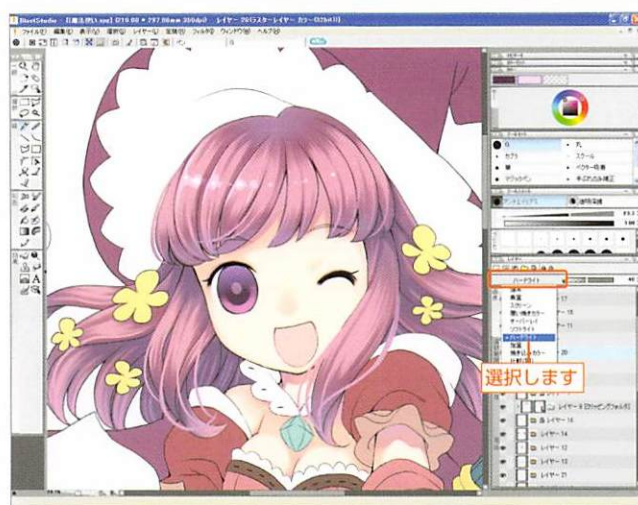
目の下部分に明るめのピンク色を入れます。

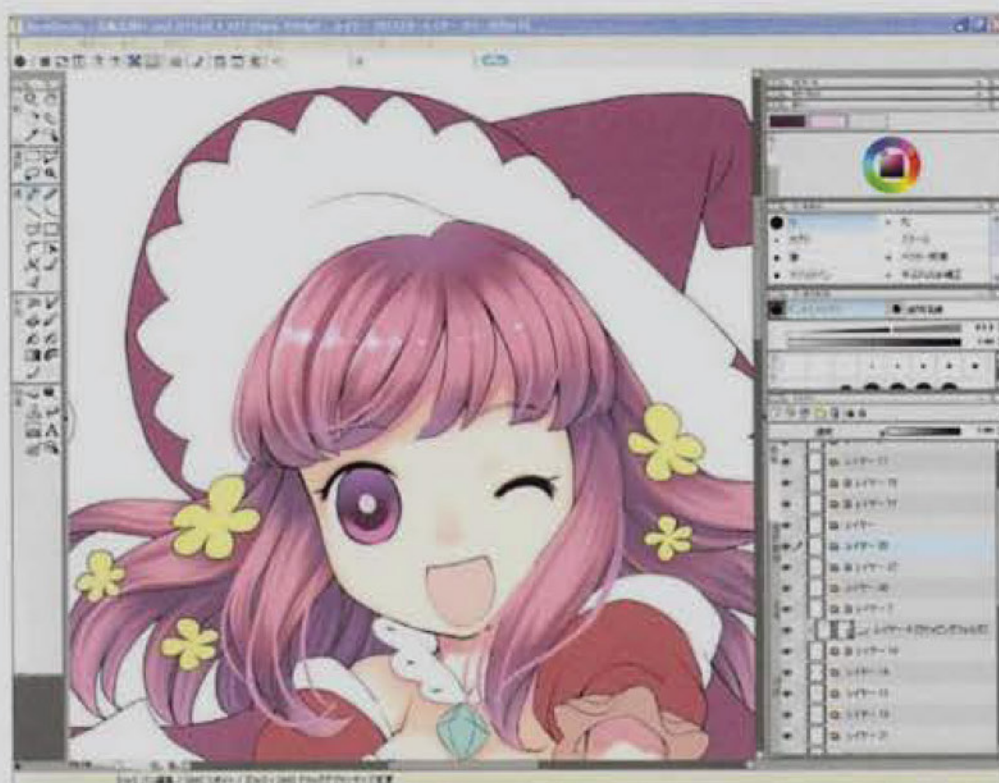
03 瞳

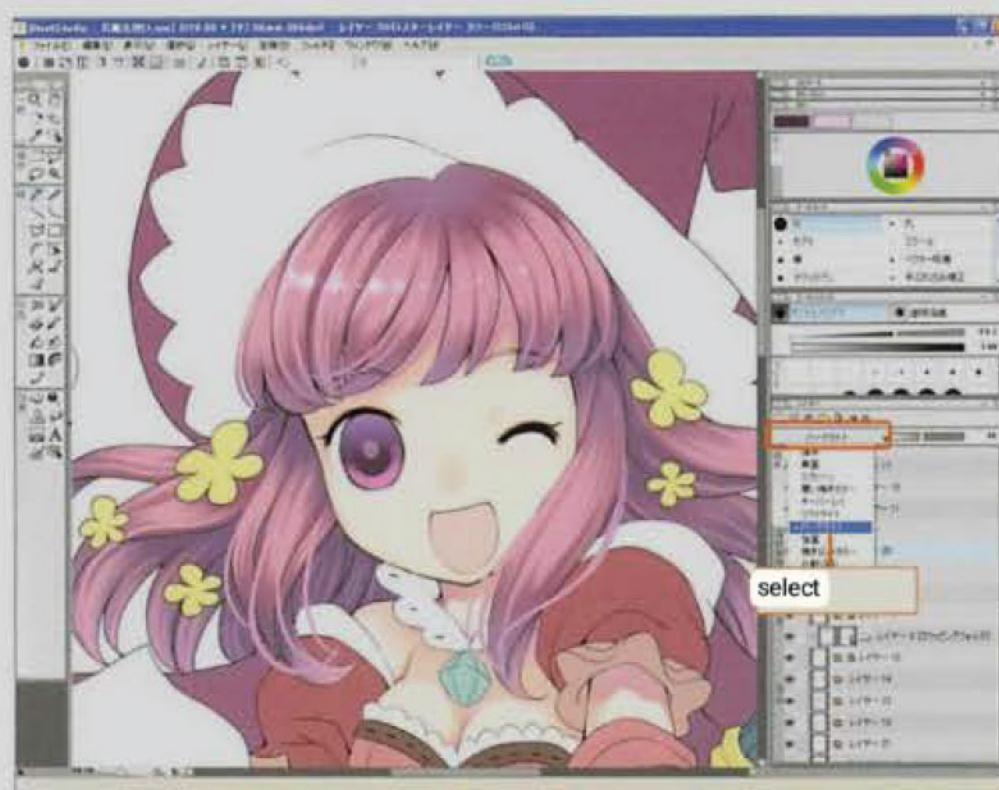
瞳はキャラクターの命とも言えるパーツなので、丁寧に塗っていきます。
今times は活き活きとした目を目指します。
まずは影の色を乗せます。

目の上部分に「グラデーション」で明るめの紫色を入れます。

eye の下部分に明るめのピンク色を入れます。

目の中央にピンクの光を入れます。

レイヤーを「ハードライト」に設定します。

さらに明るい光を足して、微調整をします。

Put pink light in the center of the eye.

Set the layer to 'Hard Light'

vinegar.

Add brighter light and fine-tune

I will

目の部分の線画をピンク系の色に塗ります。

さらに細かい光を入れて目は完成です。

眉毛、口の中を塗って顔は完成です。

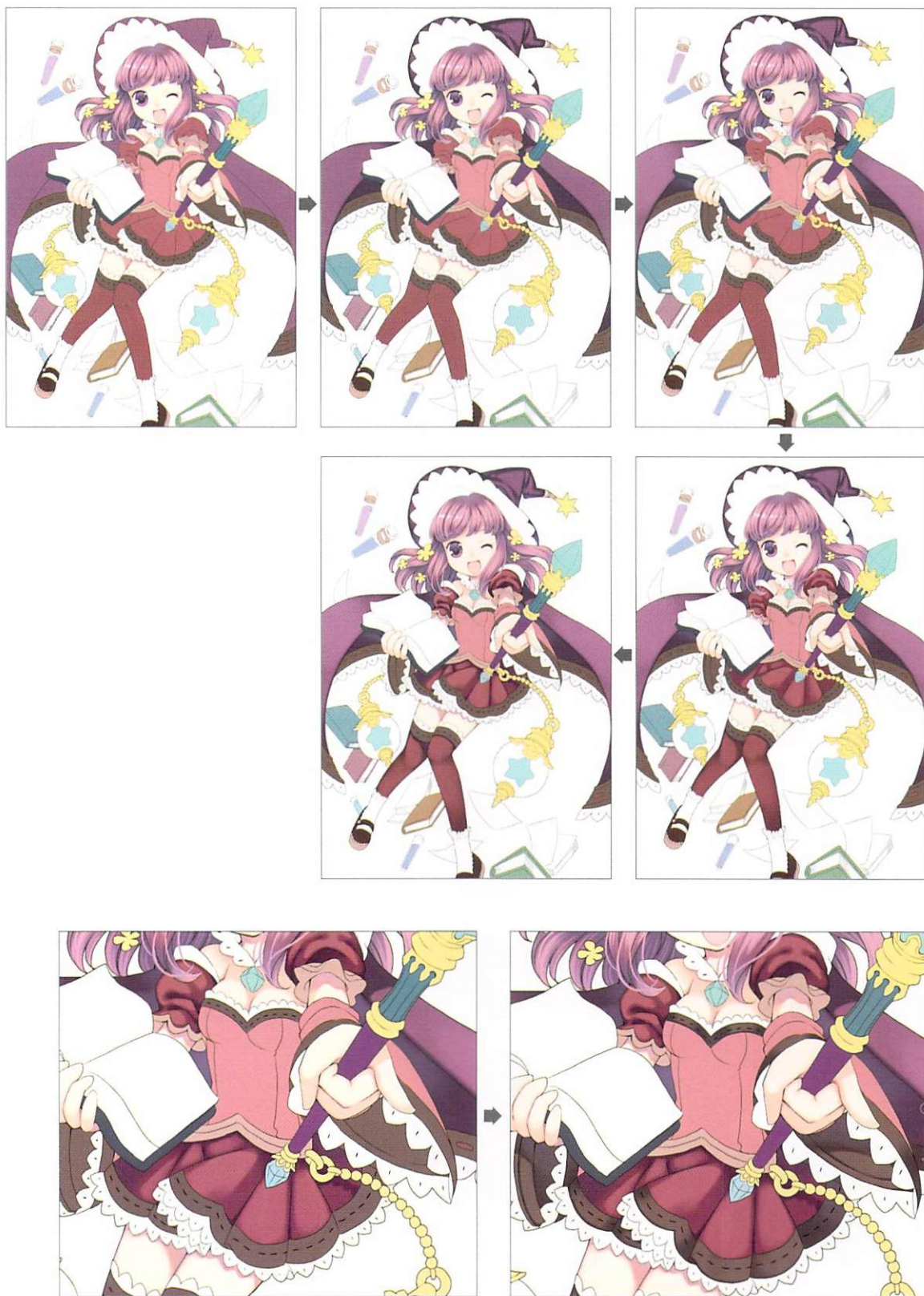
Paint the line drawing of the eyes in a pink color.

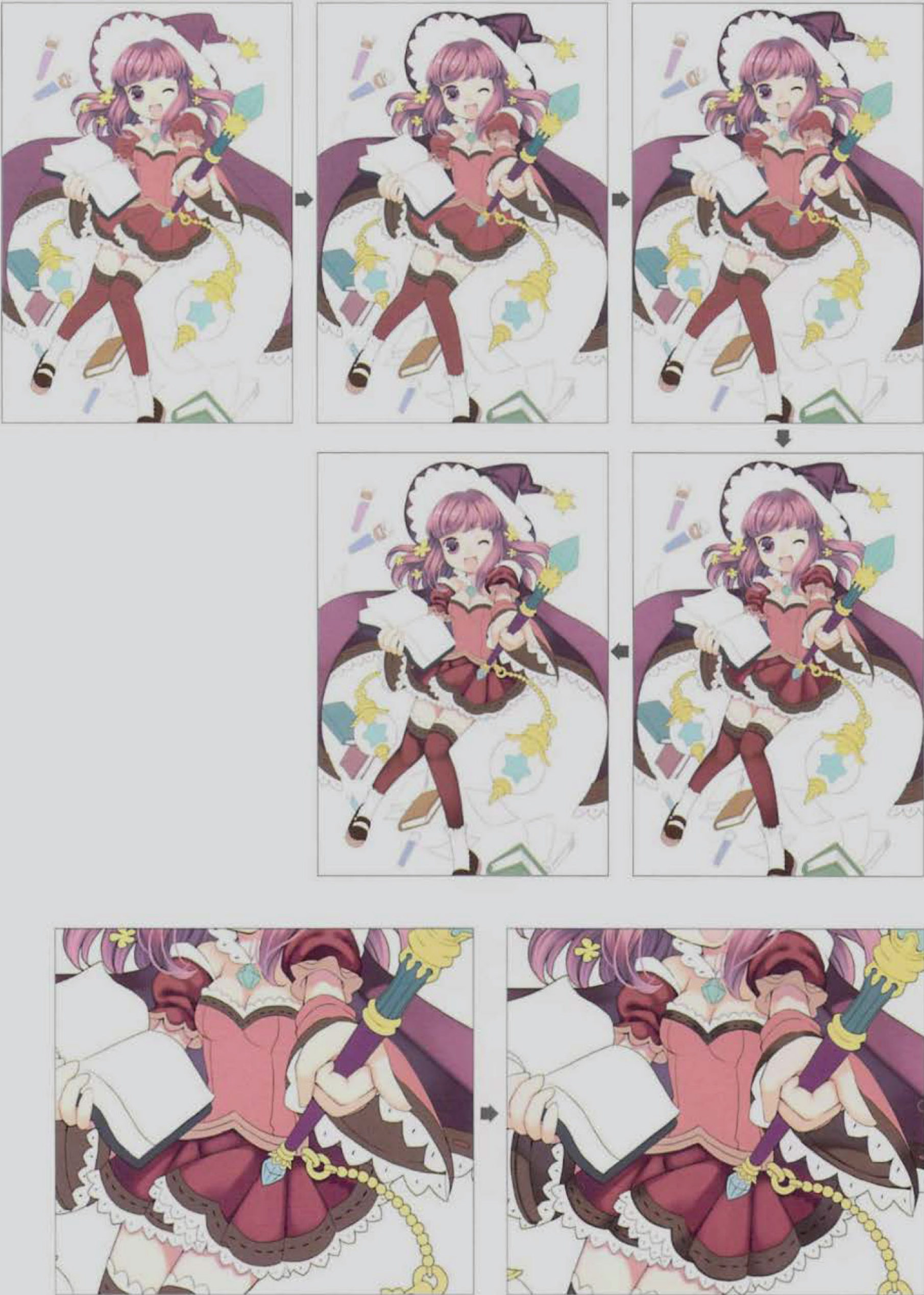
vinegar.

Add more light and the eyes are complete.

Eyebrows Paint inside the mouth to complete the face.

04 全身

基本と同様の作業手順で体を塗っていきます。

04 whole body

I will paint the body in the same work procedure as the basic.

05 小物

ステッキなど固めのモチーフはまずぼかしぎみに影を塗り、光や逆光（紫）をはっきり入れると重みのある印象になります。

水晶の着色は、レイヤー設定の「オーバーレイ」「焼きこみカラー」「覆い焼きカラー」などを使用するとメリハリのある着色が簡単にできます。

通常

通常

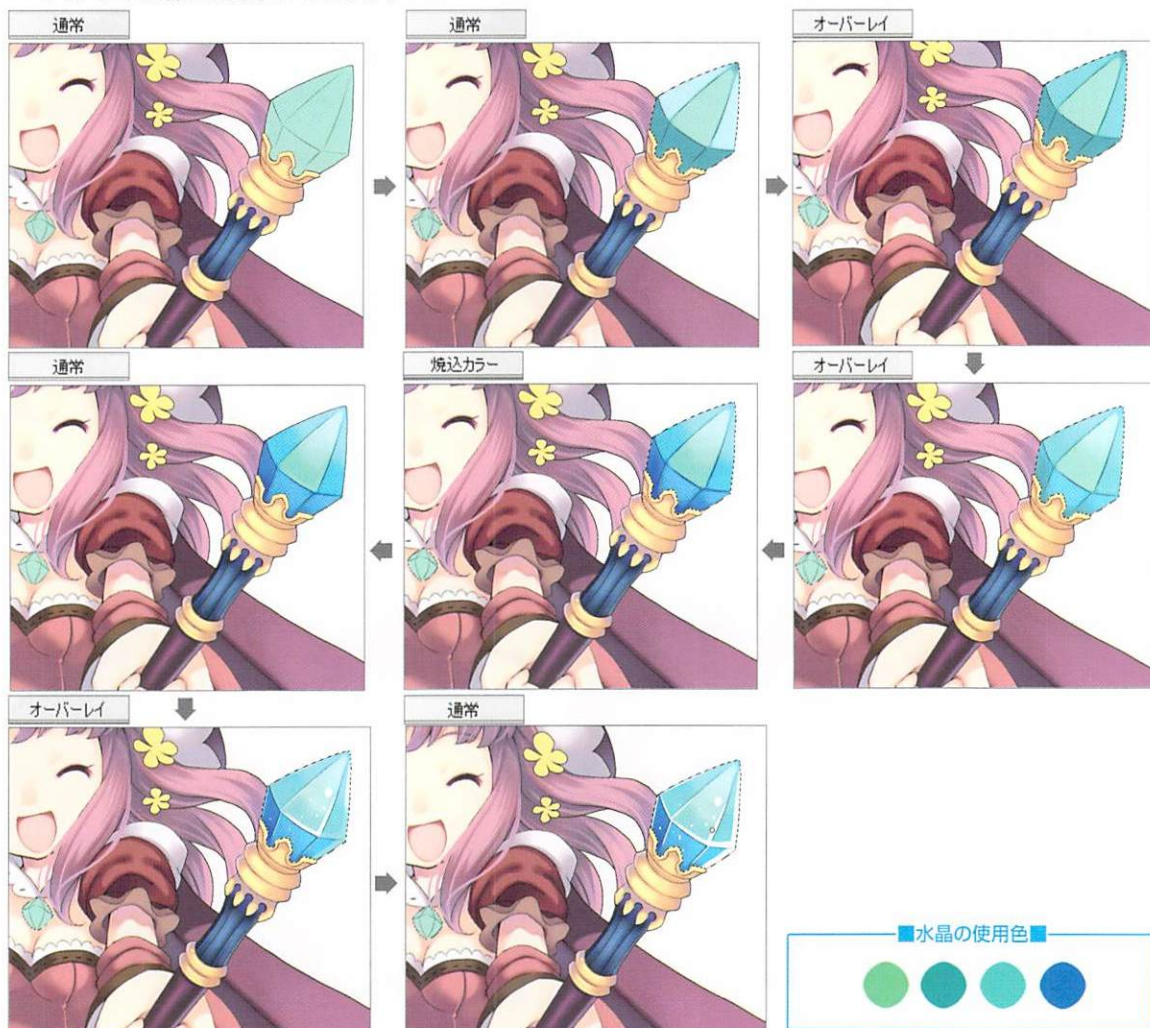
オーバーレイ

通常

焼込カラー

オーバーレイ

オーバーレイ

通常

■水晶の使用色■

05 Accessories

For solid motifs such as walking sticks, you can create a heavy impression by first painting shadows in a blurred manner and then clearly adding light or backlight (purple).

Coloring the crystal can be beneficial by using the layer settings such as "Overlay", "Burn Color", and "Dodge Color". You can easily apply firm coloring.

usually

通常

overlay

usually

焼込 Color

overlay

overlay

usualy

■ Crystal colors used •

06 本

女の子が持っている本に文字を入れていきます。

まずは「ペン」の「Gペン」●G を使って適当に象形文字のような模様を描きます。

さらにコピー（Ctrl + C）＆ペースト（Ctrl + V）で増やします。サイズを調整します。

左側も同様に描きます。「透明部分をロック」し、明るめの色、暗めの色をランダムに塗り込みます。

Japan 80

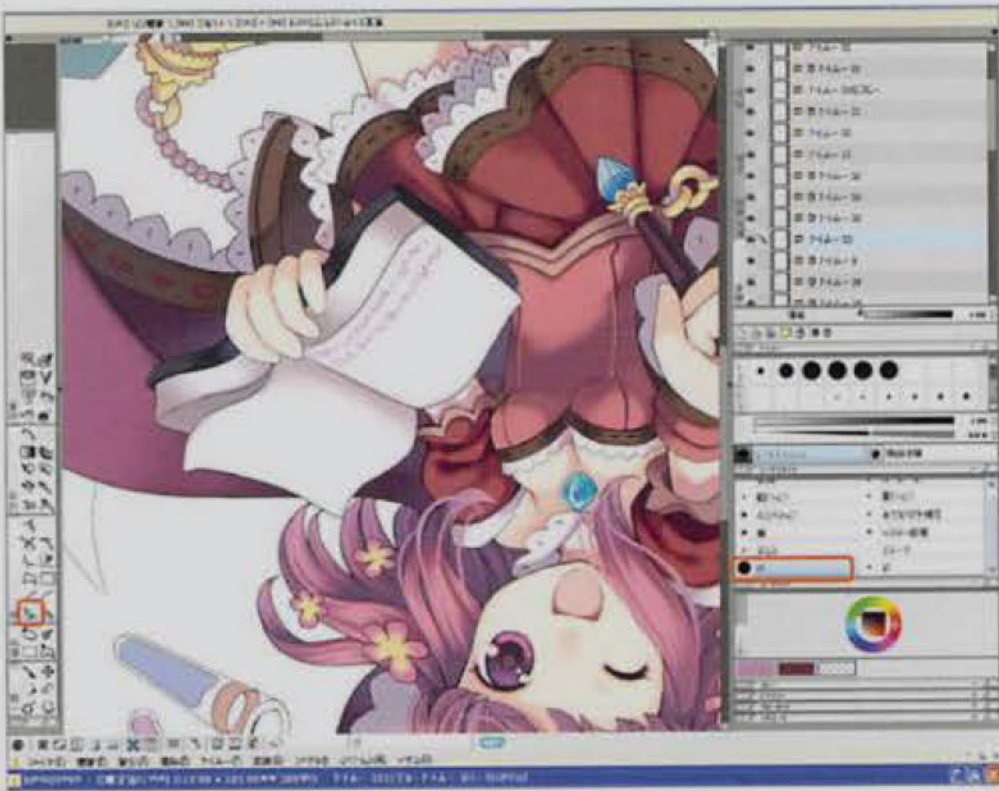
女の子が持っている本に文字を入れていきます。

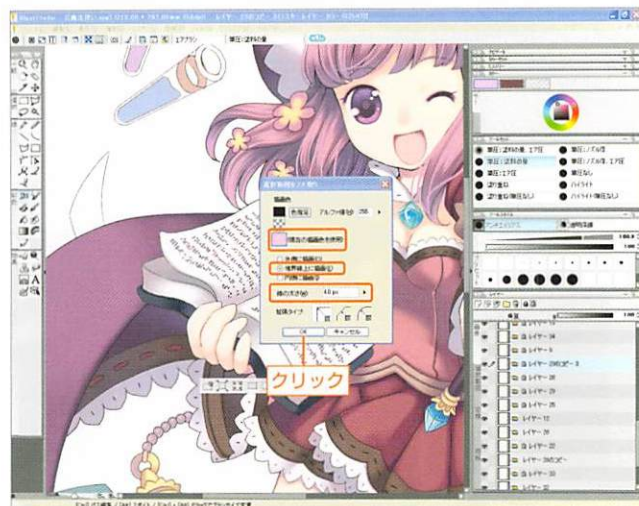
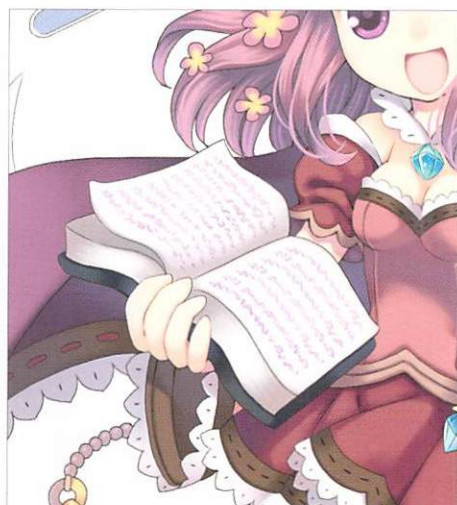
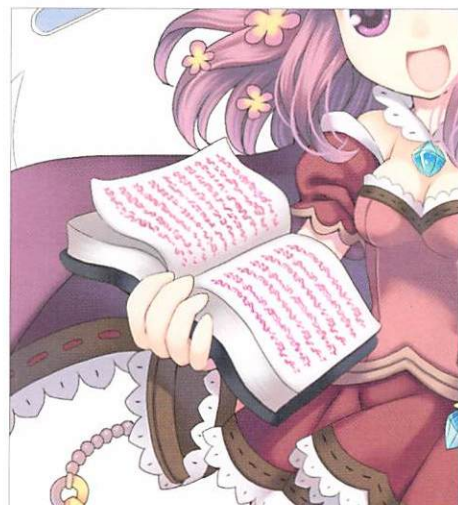
まずは［ペン］の［ペン］を使って適当に象形文字のような模様を描きます。

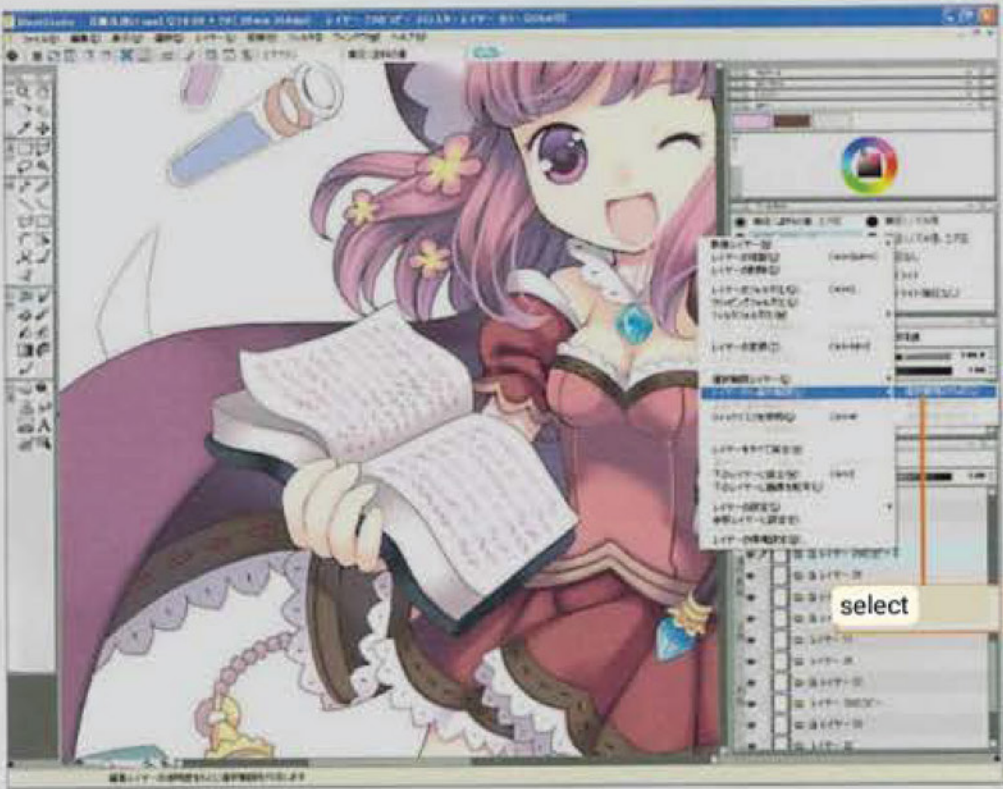
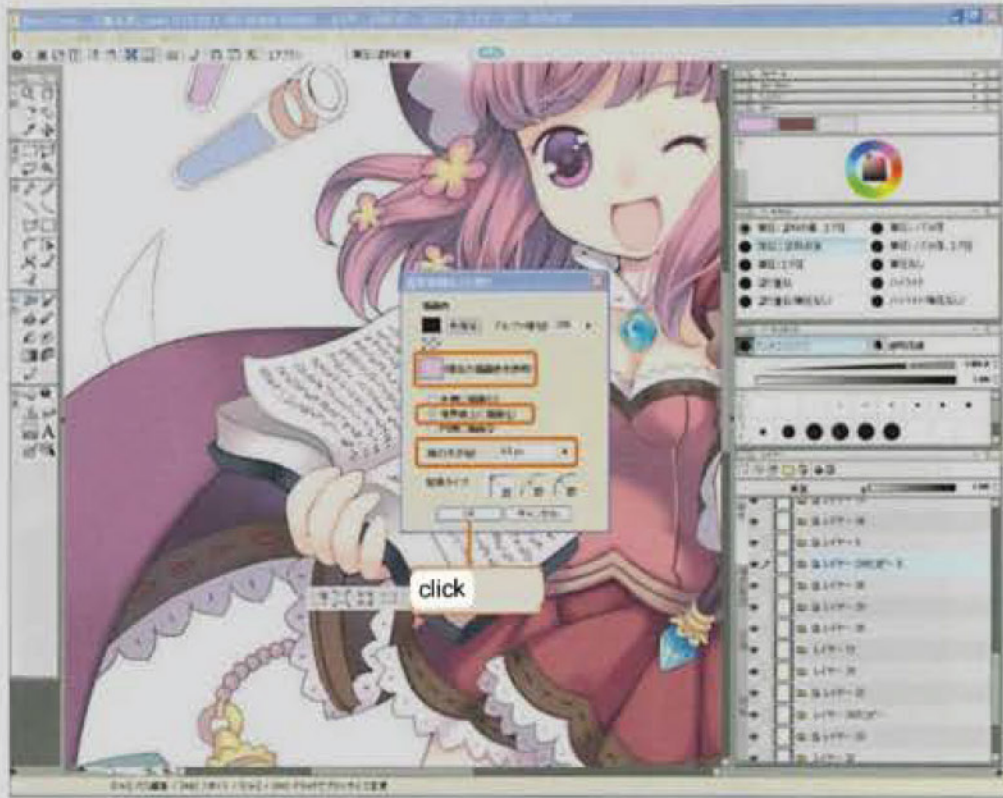
さらにコピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）で増やします。

サイズを調整します。

左側も同様に描きます。

「透明部分をロック」し、明るめの色、暗めの色をランダムに塗り込みます。

象形文字を少し太くします。
象形文字のレイヤーのアイコンを右クリックし、「レイヤーから選択範囲」→「選択範囲の作成」を選択します。

「編集」メニューの「特殊な描画」→「選択範囲をフチ取り」で選択部分をふち取ることができます。「現在の描画色を使用」をクリックしてピンク色を指定します。「境界線上に描画」、線の太さ「4.0」に設定して「OK」ボタンをクリックします。

文字にふち取りをして、色を薄くします。
色合いをランダムにし、ぼんやりとした感じにすることで「魔法の本」らしさが出ました。

Make the hieroglyphs a little thicker.

Right-click the hieroglyph layer icon and select "Selection from Layer" → "Selection". Select Create Selection.

You can outline the selected area by → selecting "Special Drawing" and "Outline Selection" in the "Edit" menu. Click "Use current drawing color" and specify pink color. Set "Draw on border" and "4.0" for line thickness and click the "OK" button

Add a border to the text and lighten the color.

By making the colors random and giving it a vague feeling, it looks like a "magic book".

07 衣装

靴下に縞模様を入れます。新規レイヤーを作成し、「ペン」 の「Gペン」 ● G を使ってラインを入れて、レイヤー設定を「ハードライト」にして色調整します。

洋服のラインも同様です。

■衣装の使用色■

07 Costume

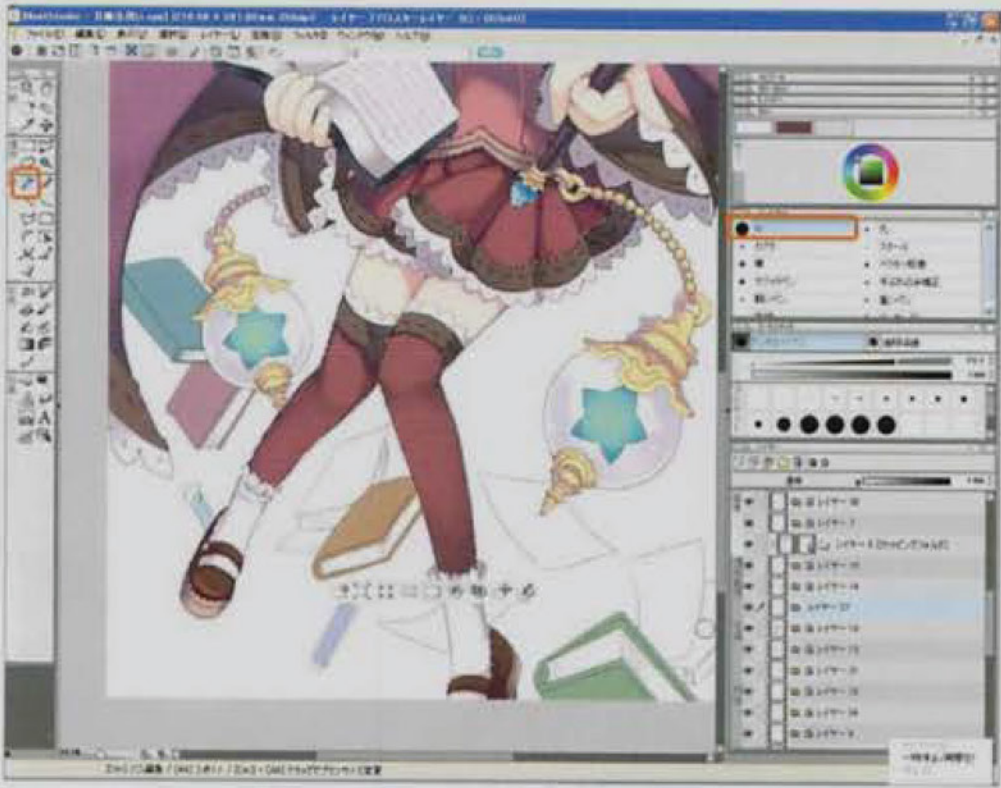
Add stripes to the socks. Create a new layer, add a line using the "G-pen" of "Pen", set the layer setting to "Hard light" and adjust the color.

● G

■ Colors used for knee socks ■

通常

hard ride

hard ride

The same goes for clothing lines.

■ Costume colors

usually

hard light

"Hard Light

08 背景

基本と同様の方法で、背景の小物なども塗り込んでいきます。
今回は人物がメインなので小物はあまり塗り込まず、あくまで背景として主張を抑え目にします。

キャラクター完成

8 Background

Using the same method as the basics, I also paint in the small items in the background.

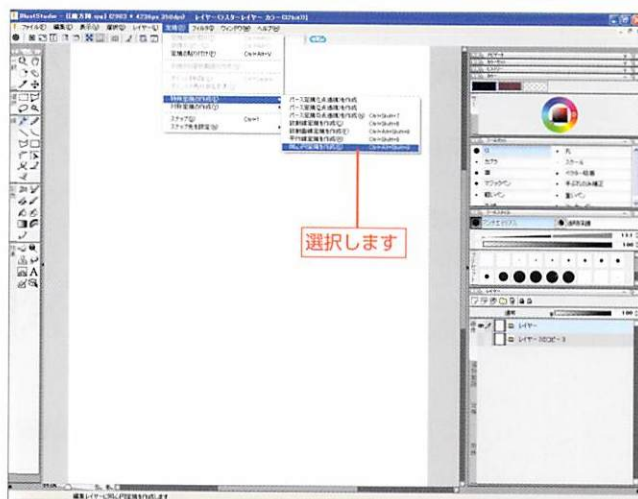
This time, the main character is the person, so I don't add too many small items, and I just use the background as an understatement.

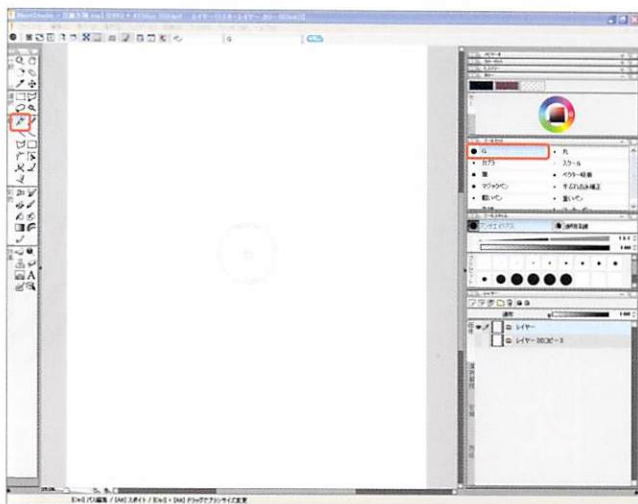
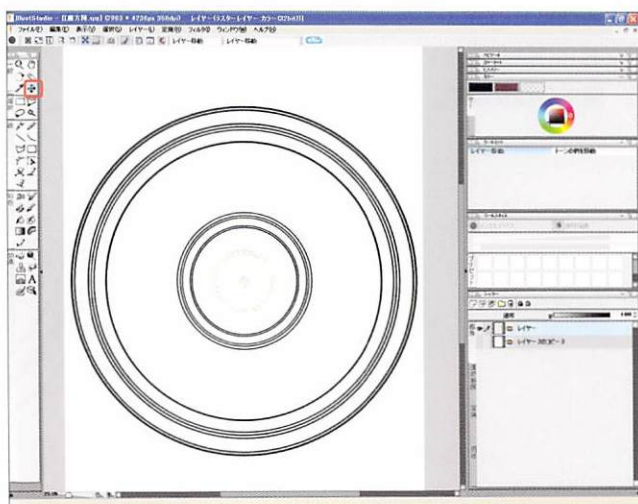
character completed

STEP5　魔法陣を描く

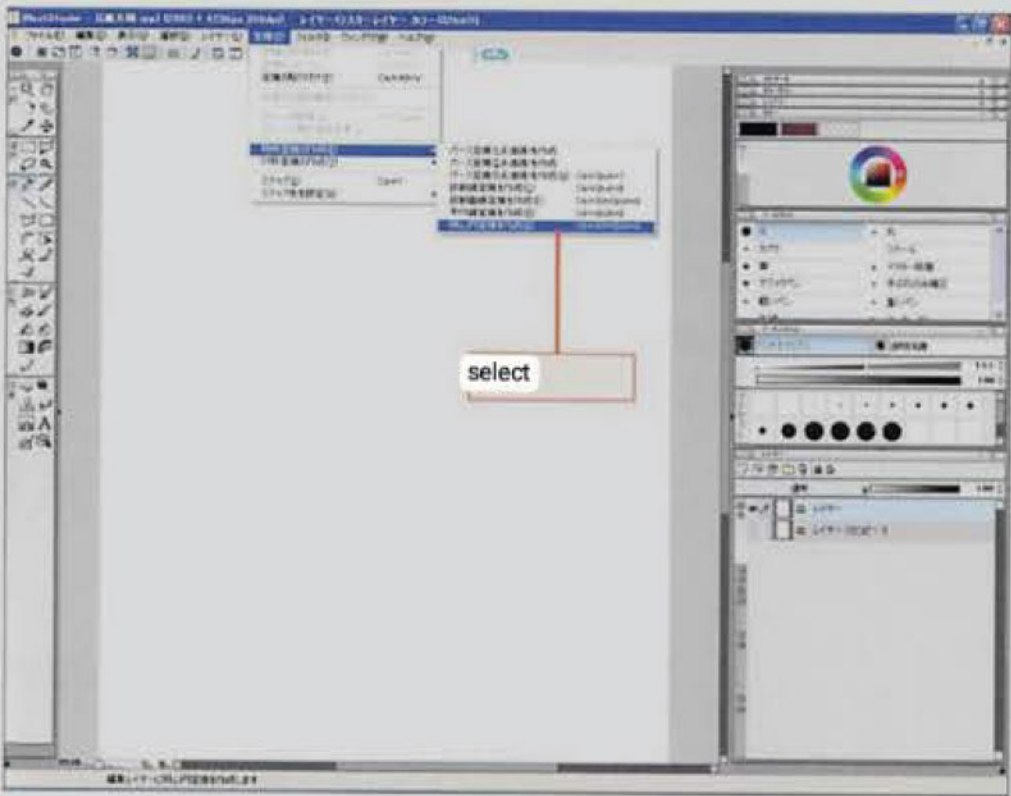
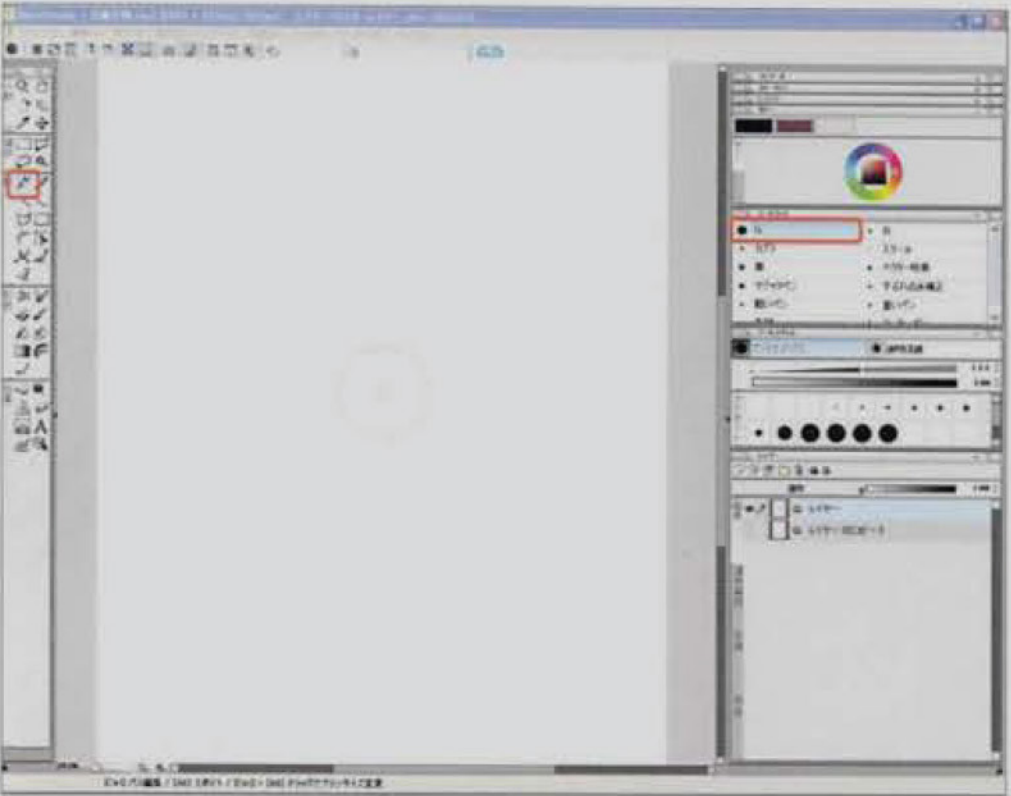
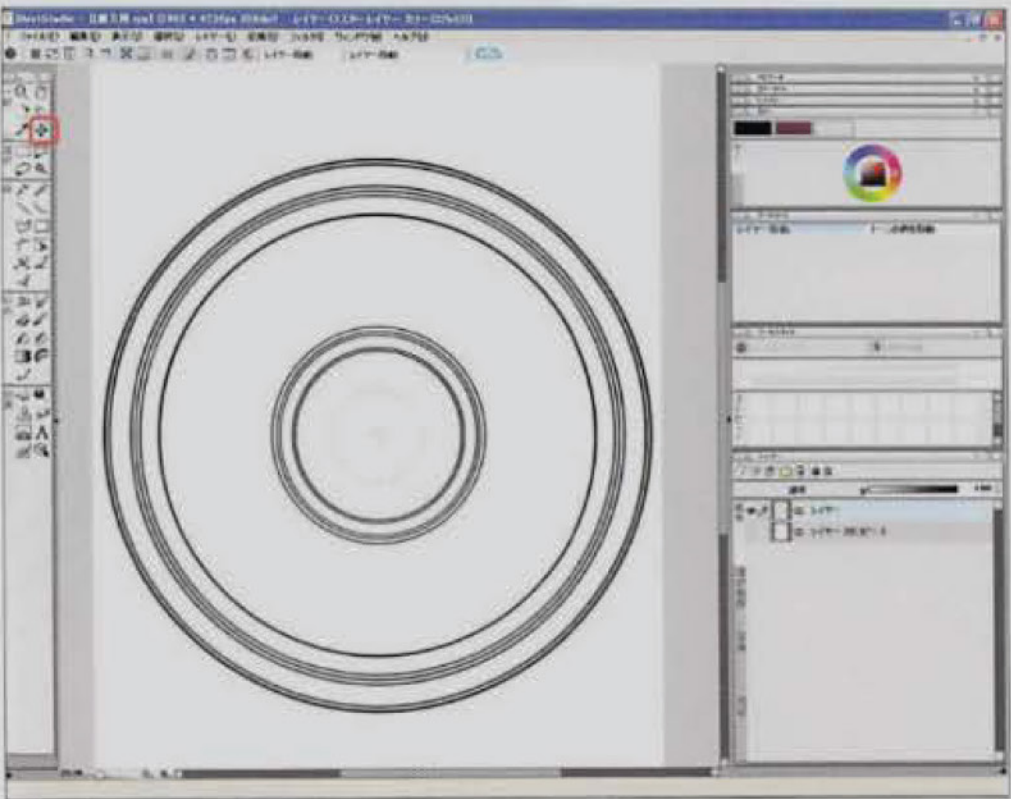
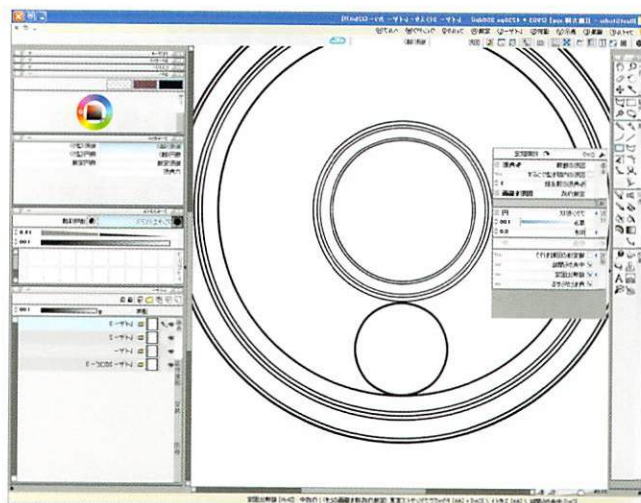
01 線画を作成

背景に置く魔法陣を作成します。まず新規でキャンバスを作成します。

「定規」メニューの「特殊定規の作成」→「同心円定規を作成」を選択し、同心円定規を作成します。

「ペン」の「Gペン」●G を使用して同心円を描きます。

自動で定規に沿って線が描かれるので簡単に同心円を描くことができます。

「移動」を使って位置を調整します。

STEP5 Draw a magic circle

01 Create a line drawing

Create a magic circle to place in the background. first new
Create a new canvas. Select
"Create special ruler" or "Create concentric circle
- ruler" from the "Ruler" menu to create a
concentric circle ruler.

"G Pen" by "Ben" ● G using
to draw concentric circles.
Lines are automatically drawn along the ruler,
so you can easily draw concentric circles.

Use "Move" to adjust the position.

さらにこの中に模様を入れていきます。

新規レイヤーを作成します。

「図形」□の「ツールセット」から「楕円（線）」楕円(線)を使用して小さい円を描きます。

新規レイヤーを作成し、「図形」□のオプション設定パネルの「図形の種類」から「多角形」を選択し、「多角形の頂点数」を「3」に設定します。

三角形を作成します。

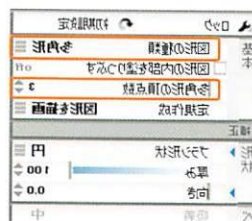
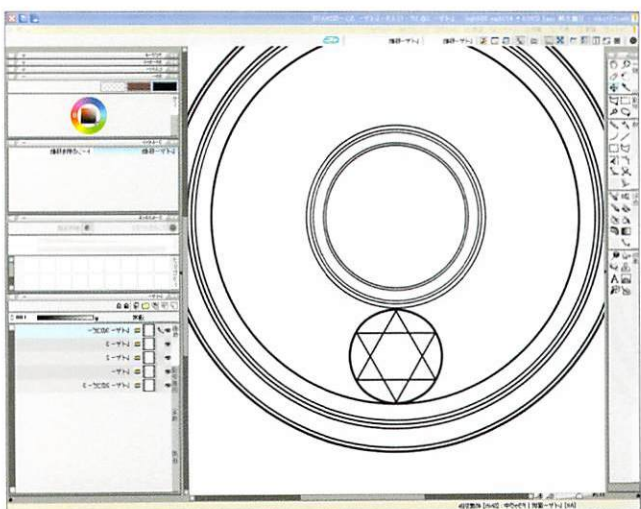
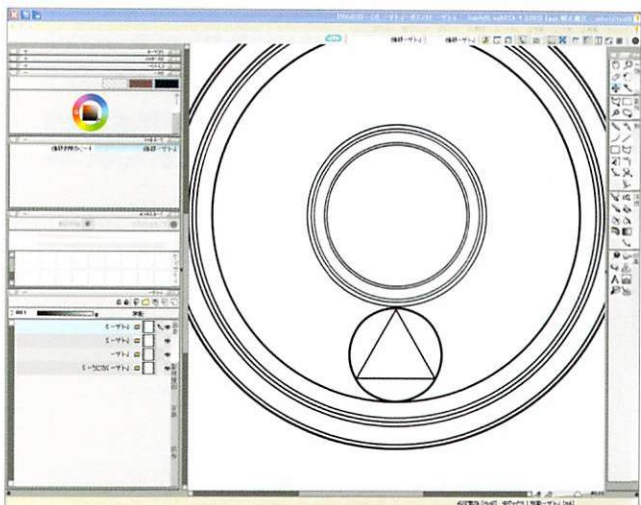
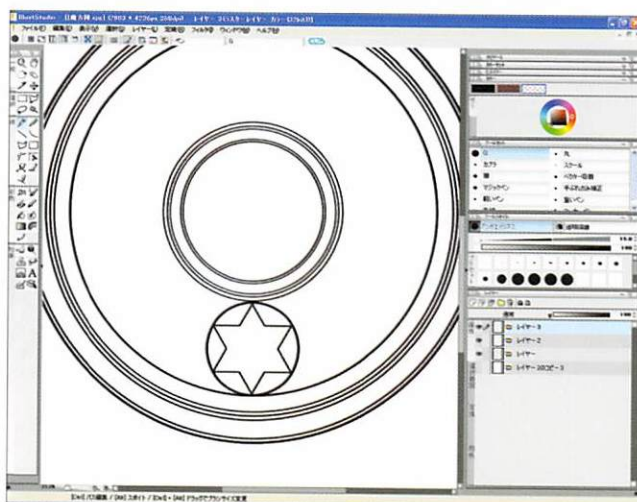
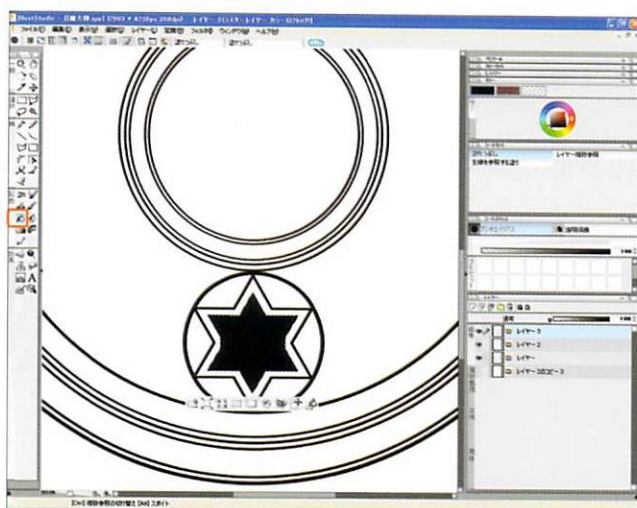
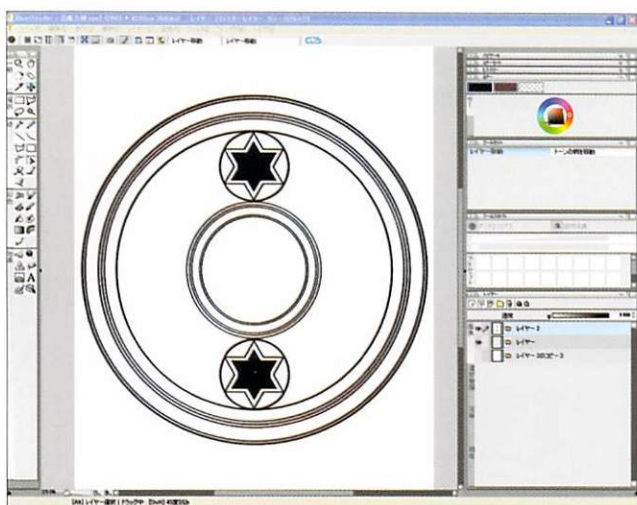
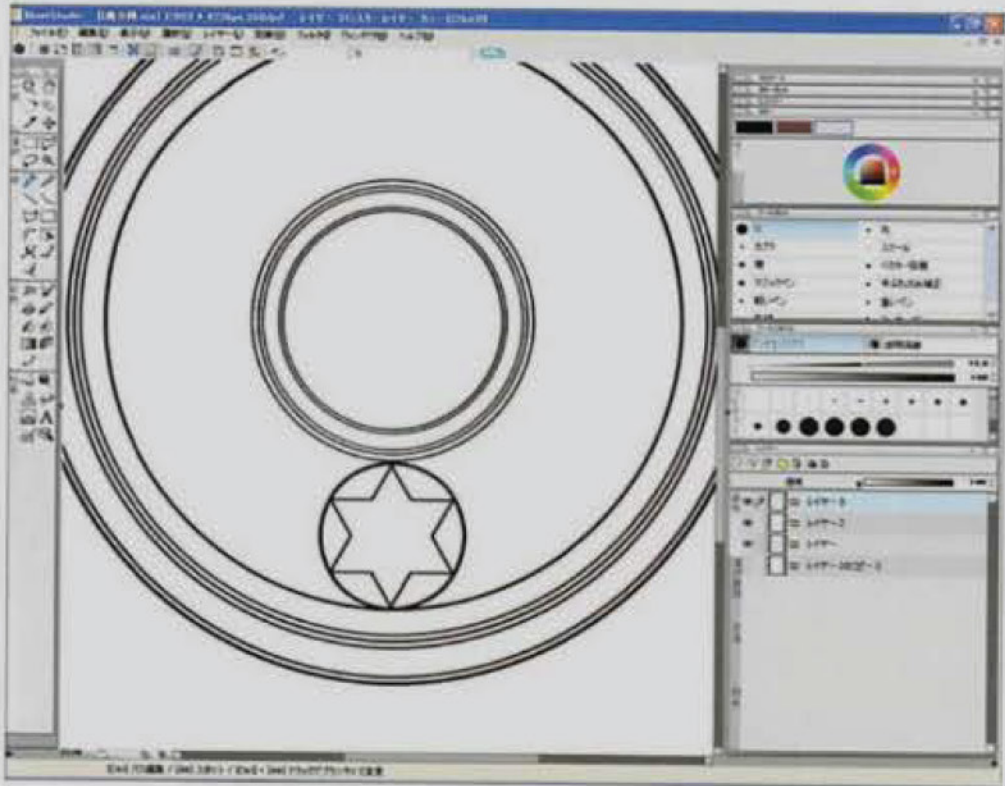
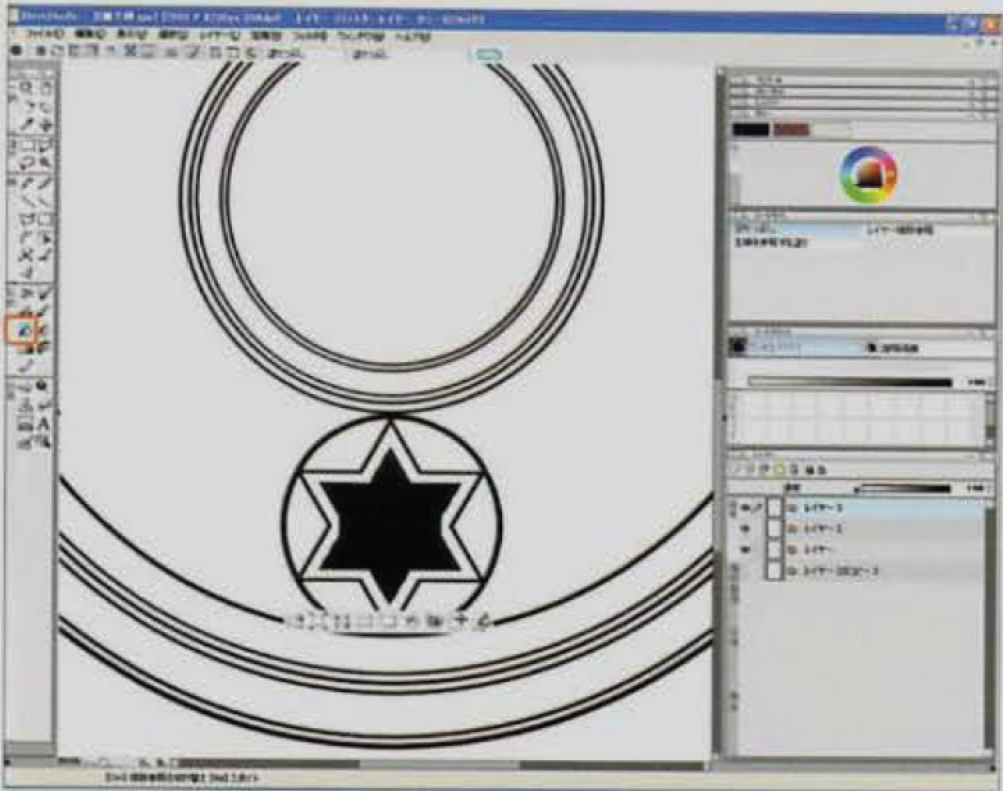
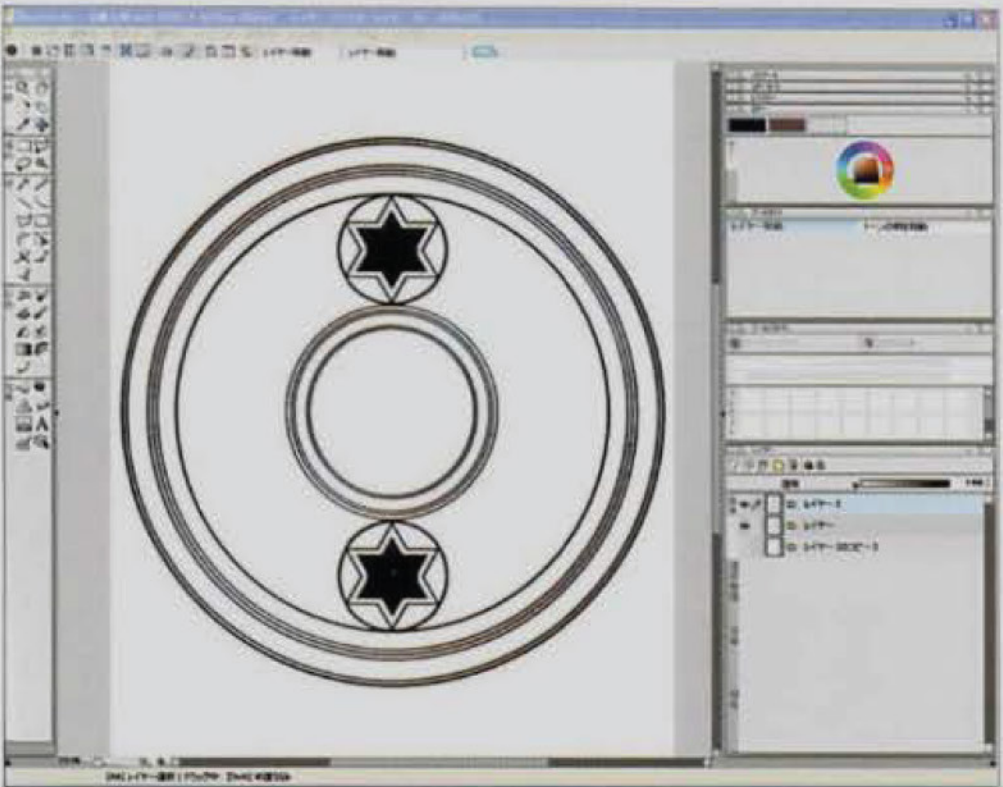
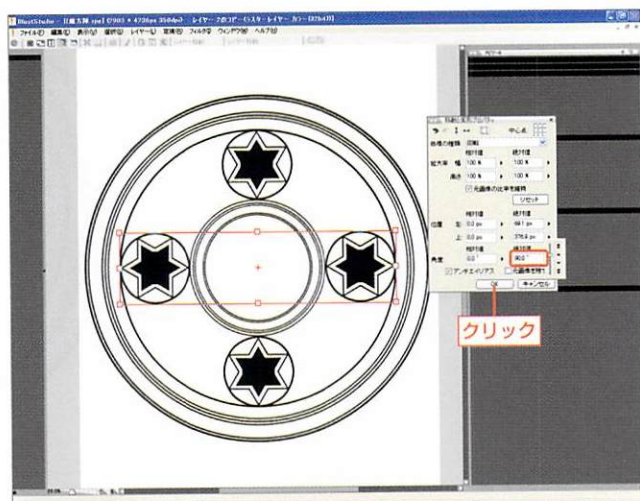
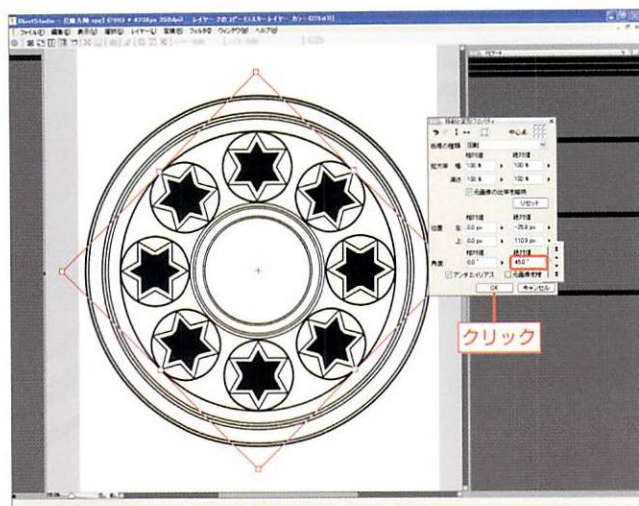
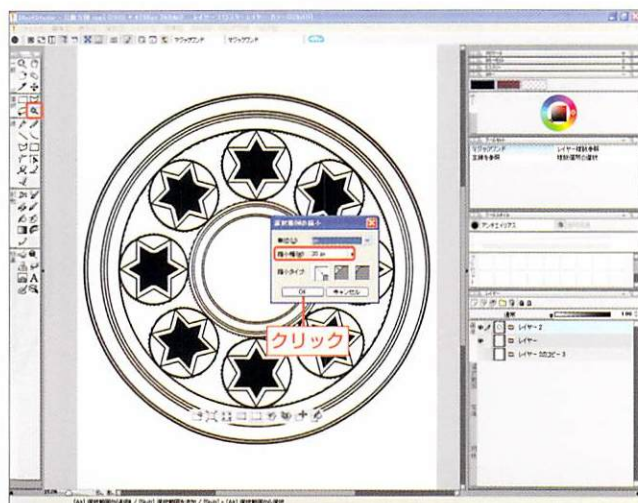
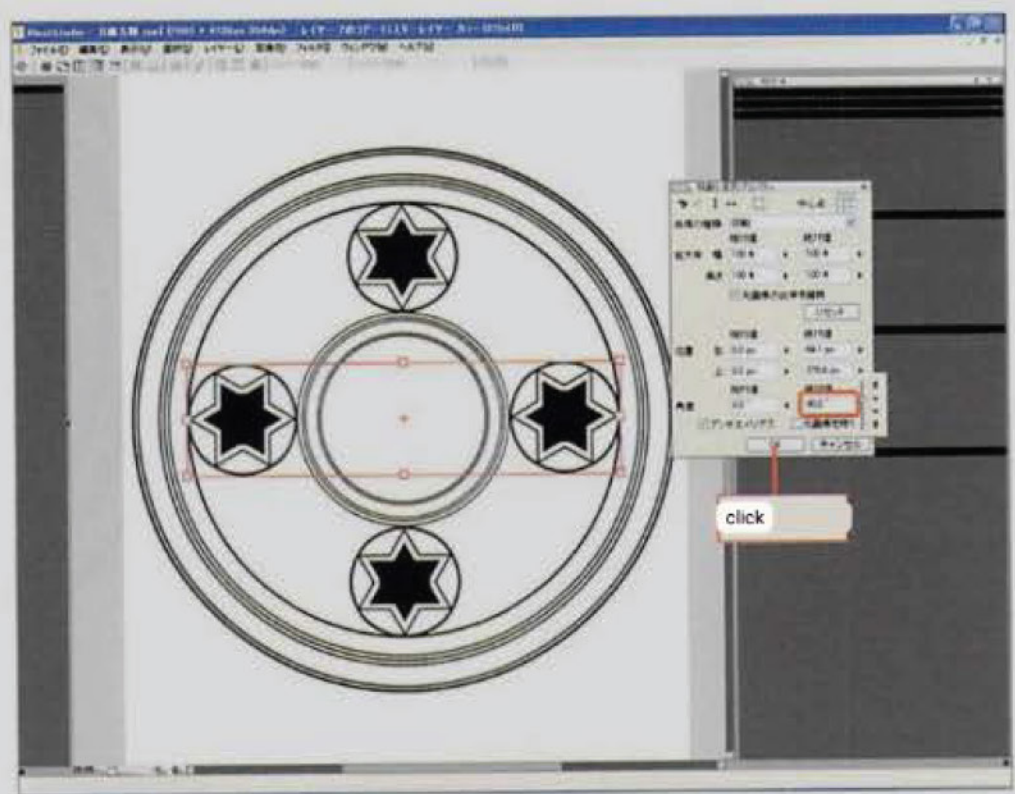
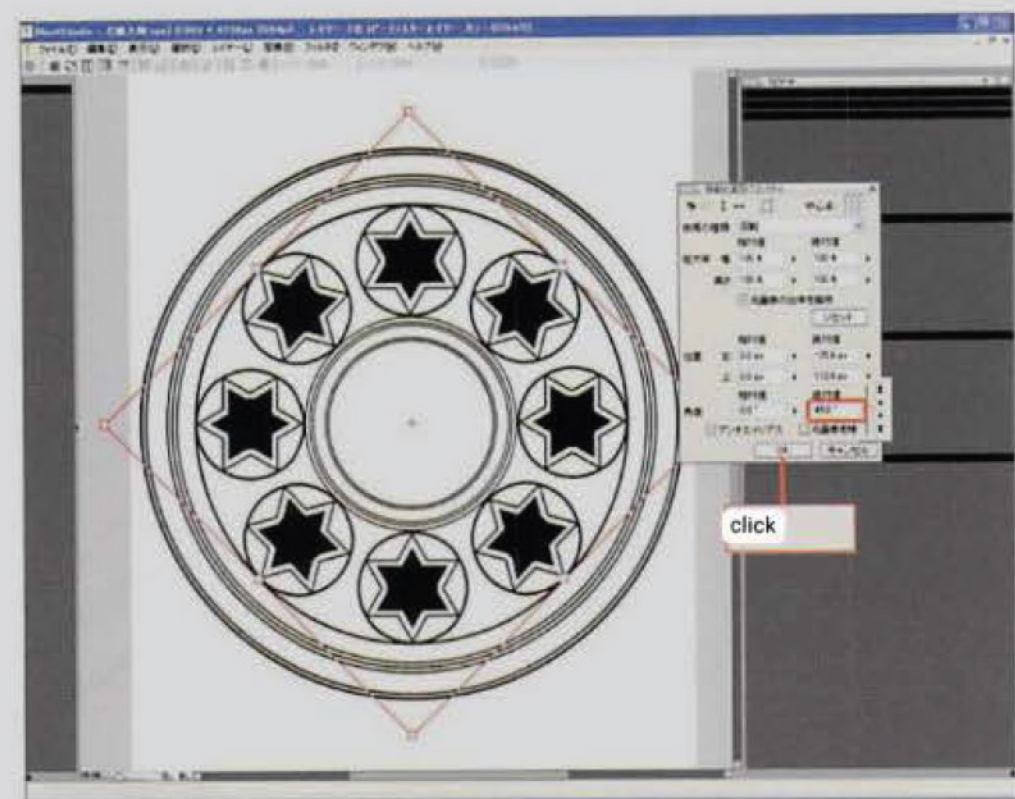
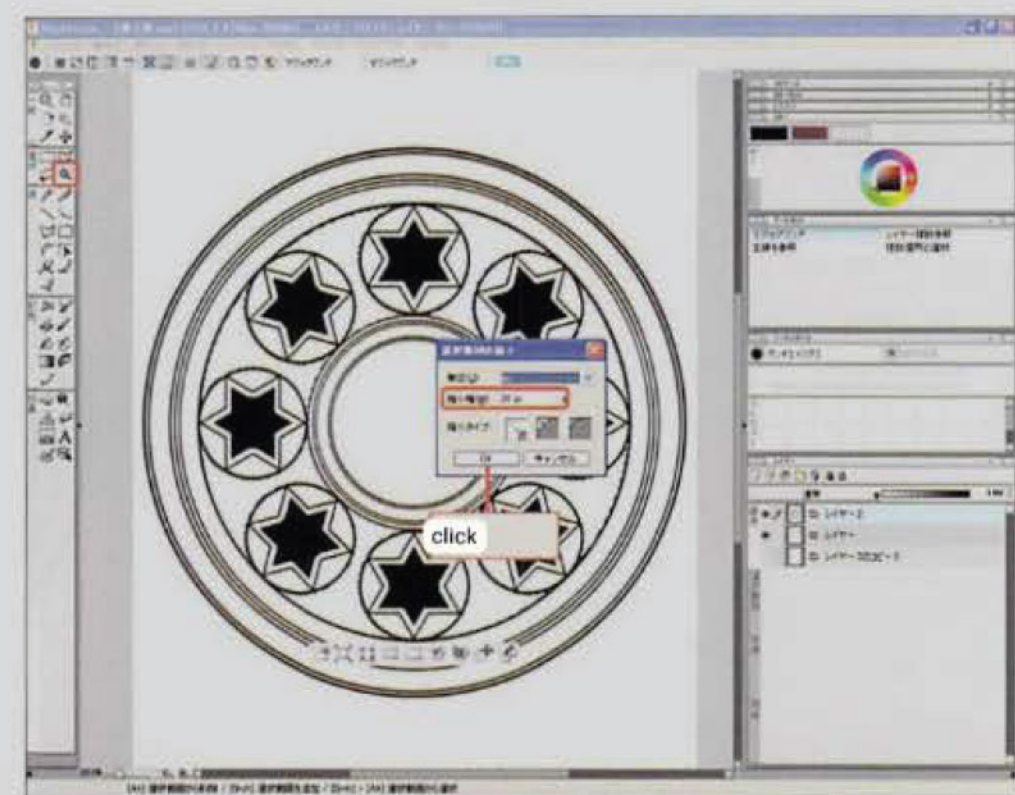
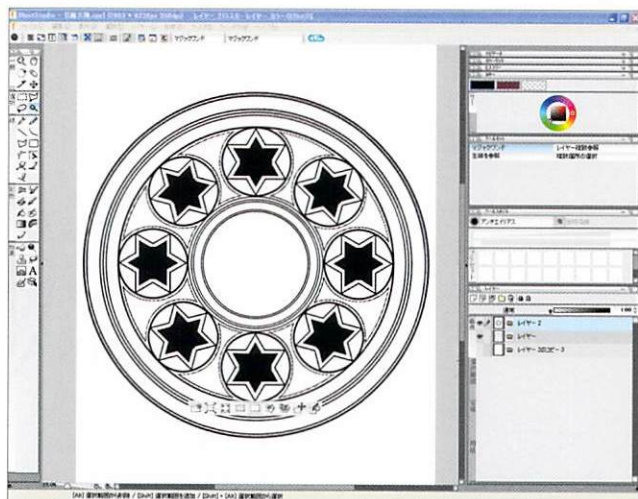
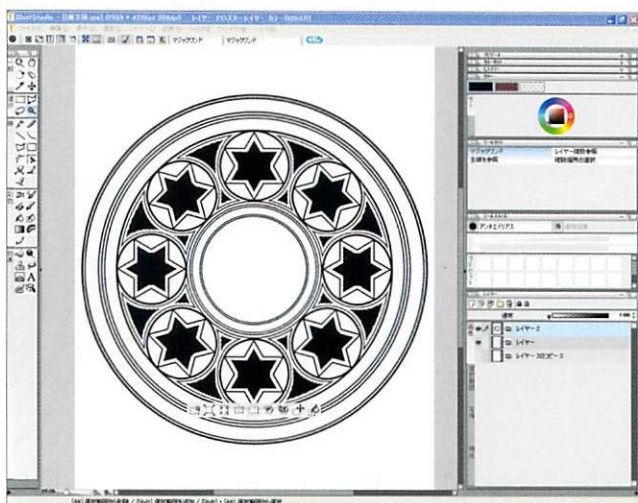
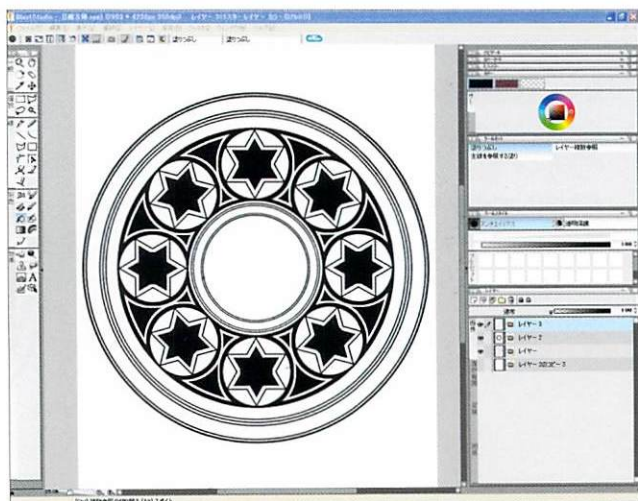
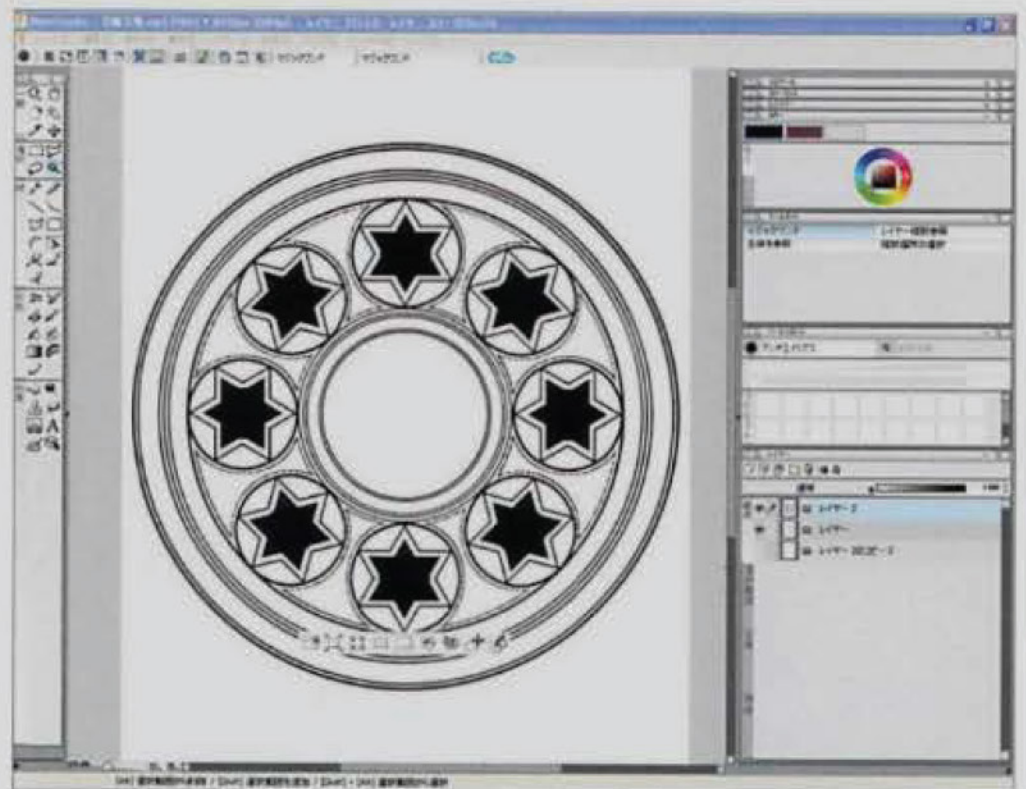
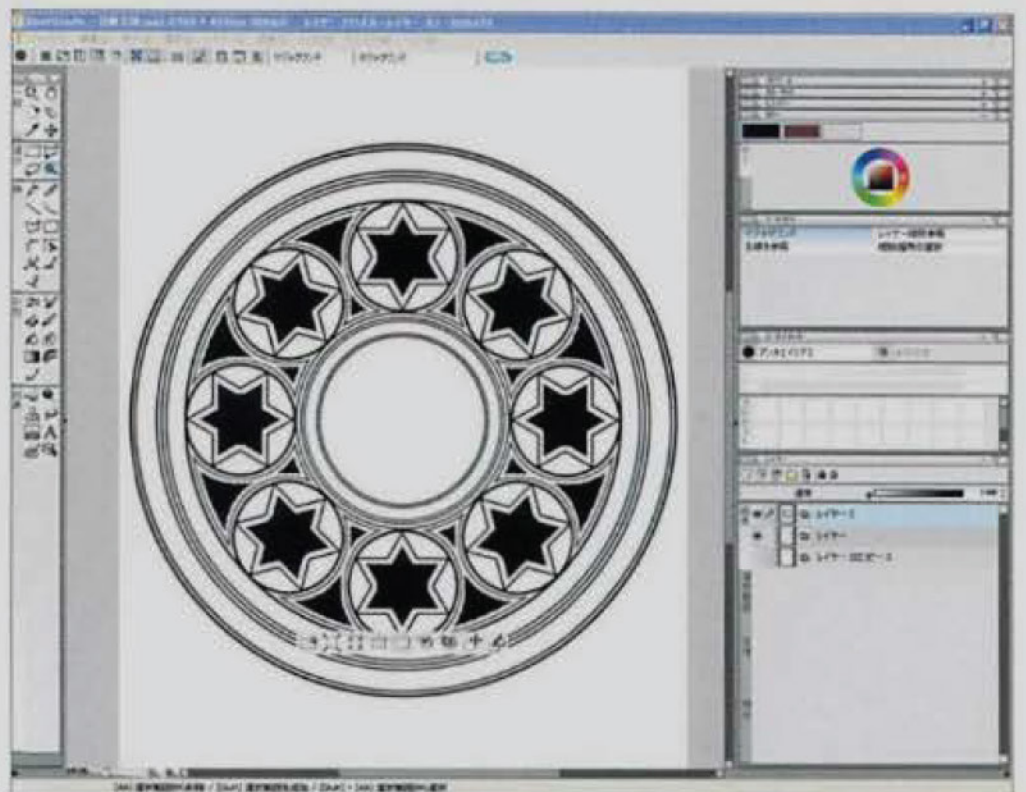
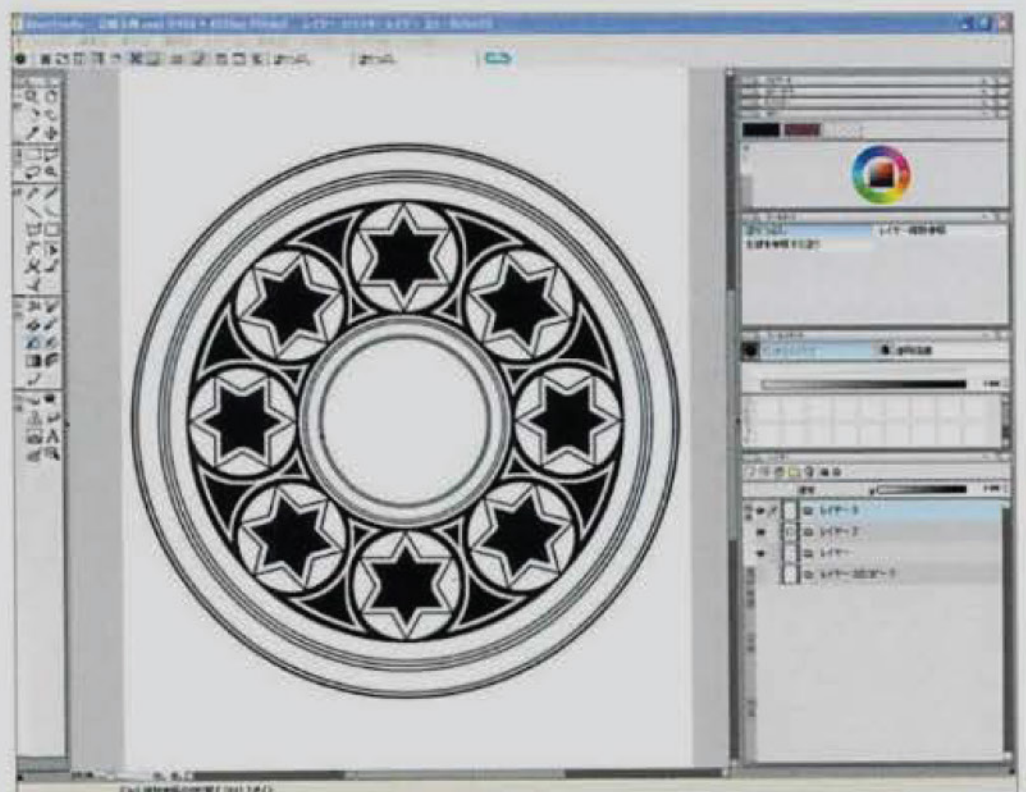
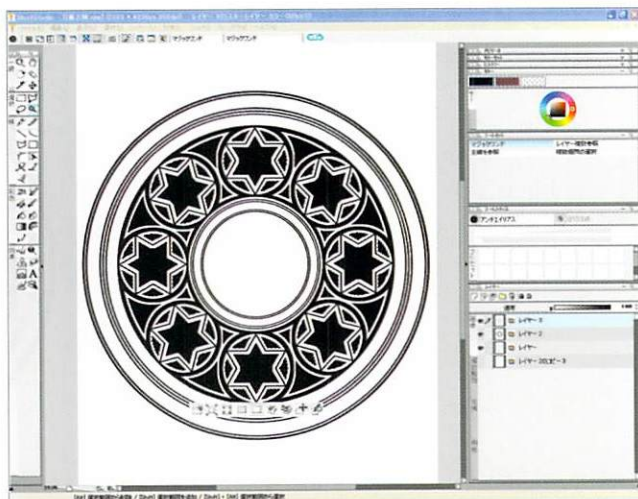
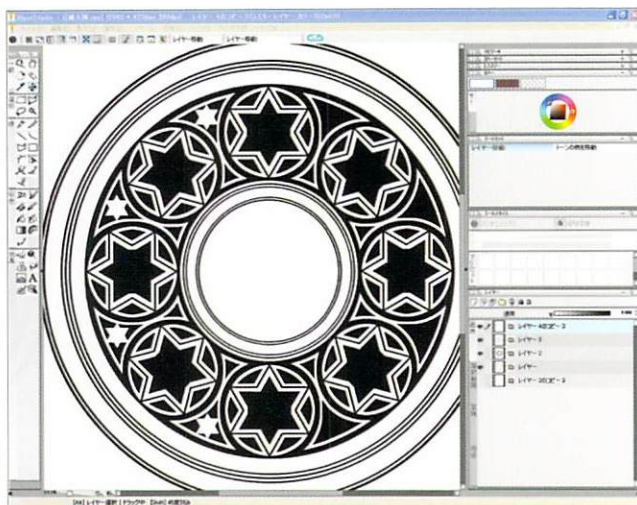
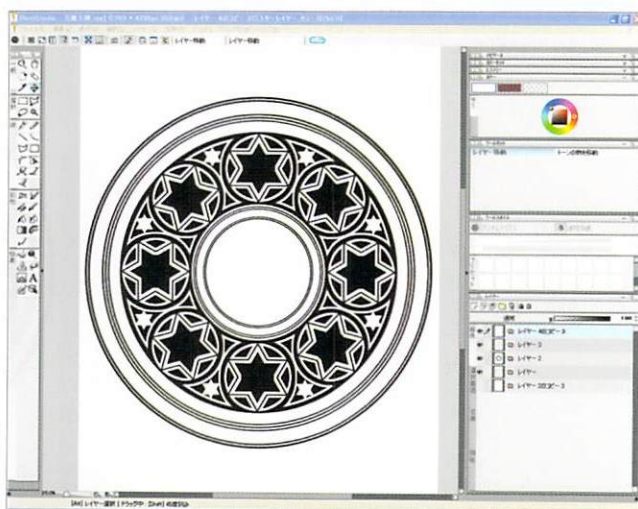
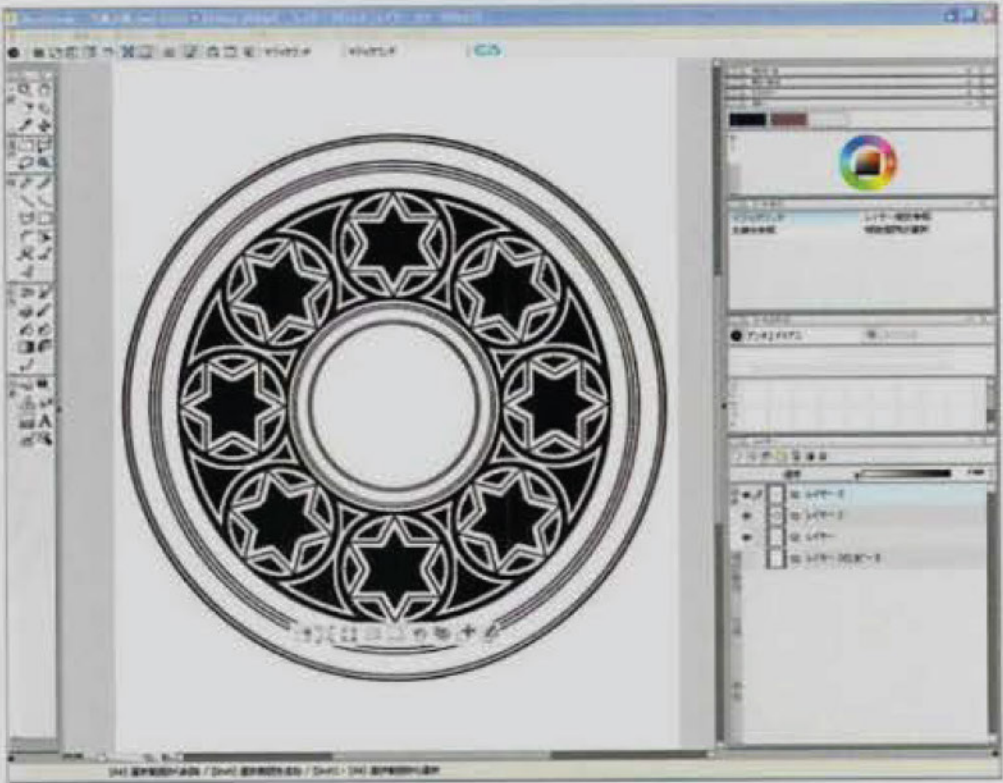
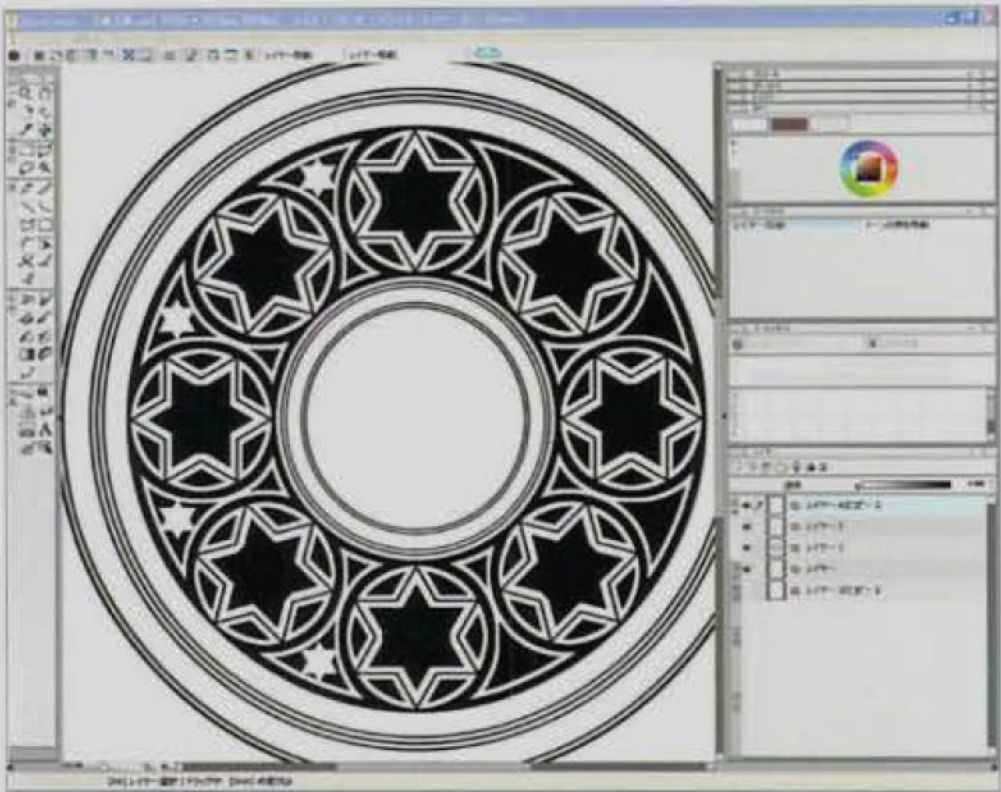
三角形をコピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）し、上下反転させ、位置を合わせます。

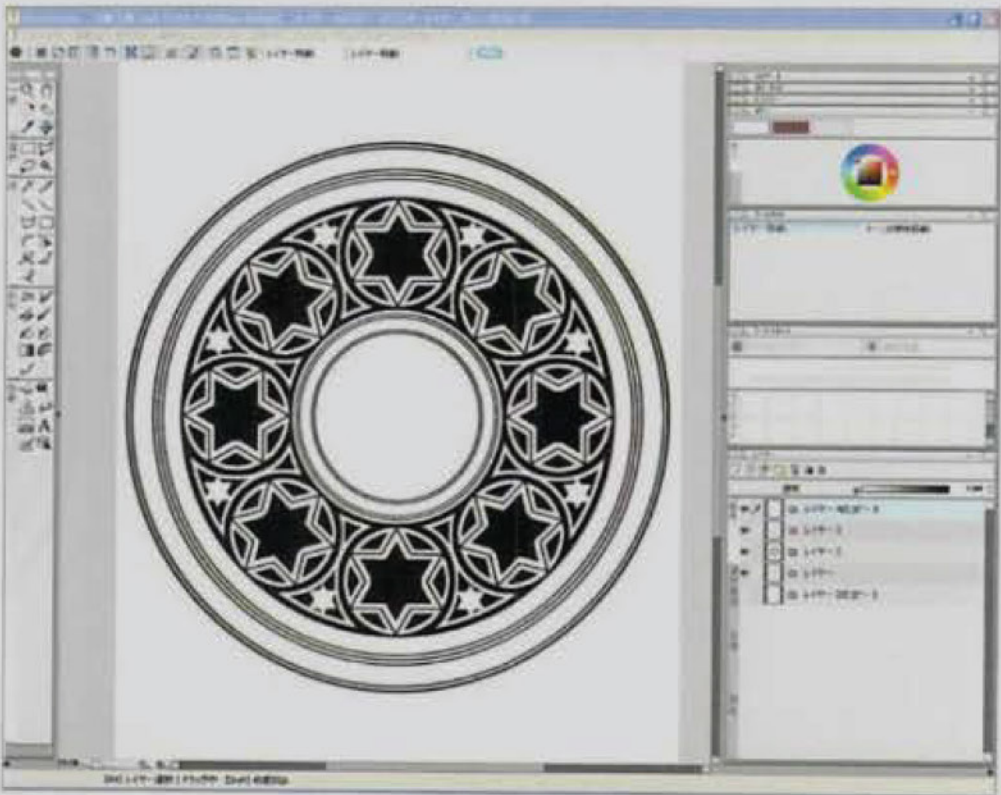
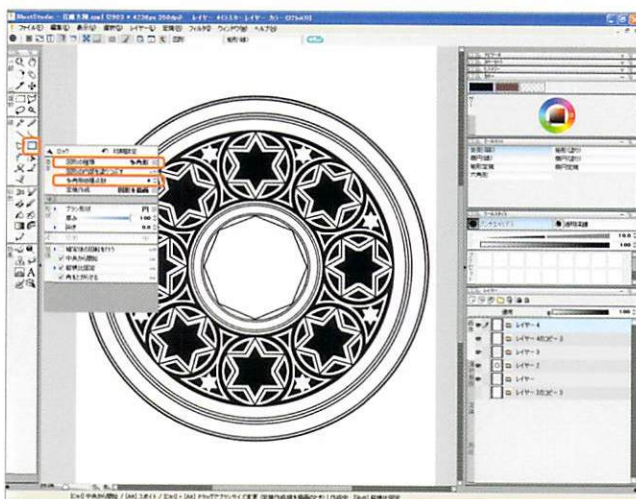
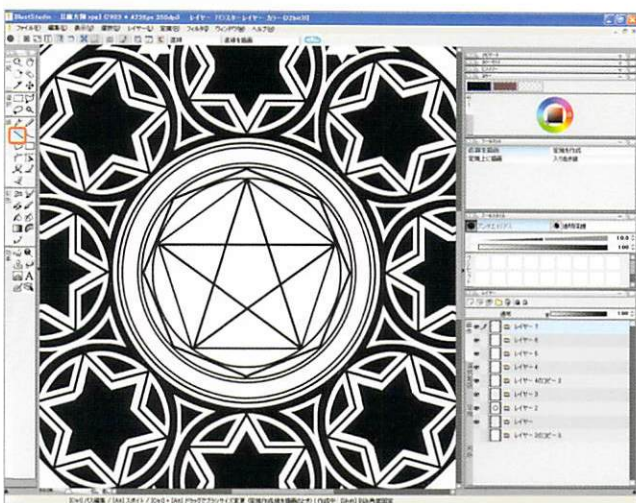
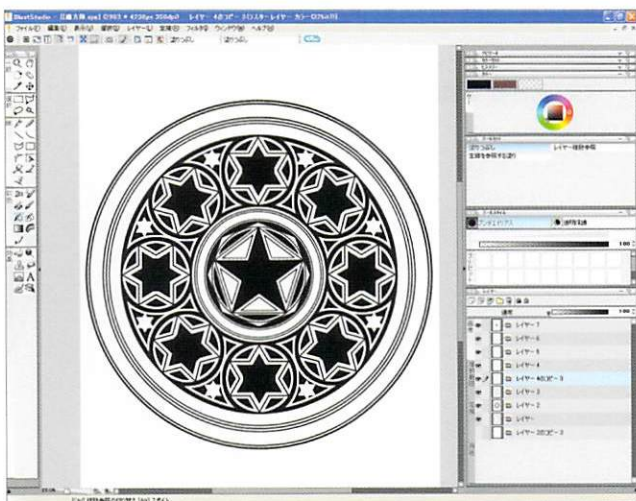
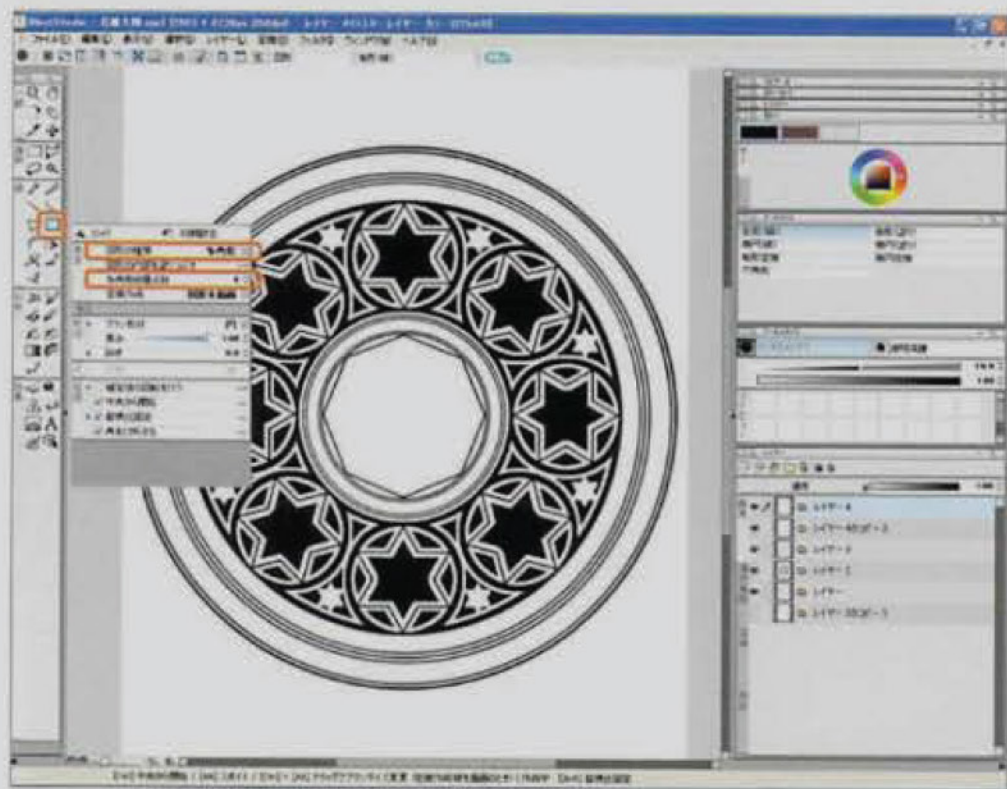
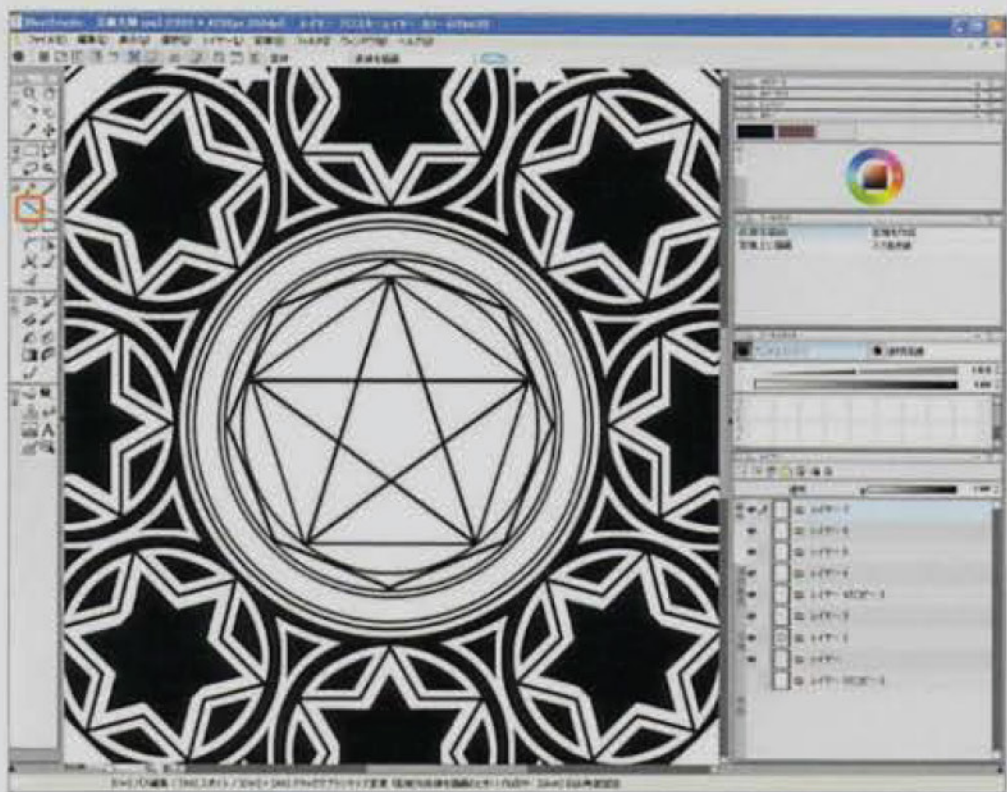
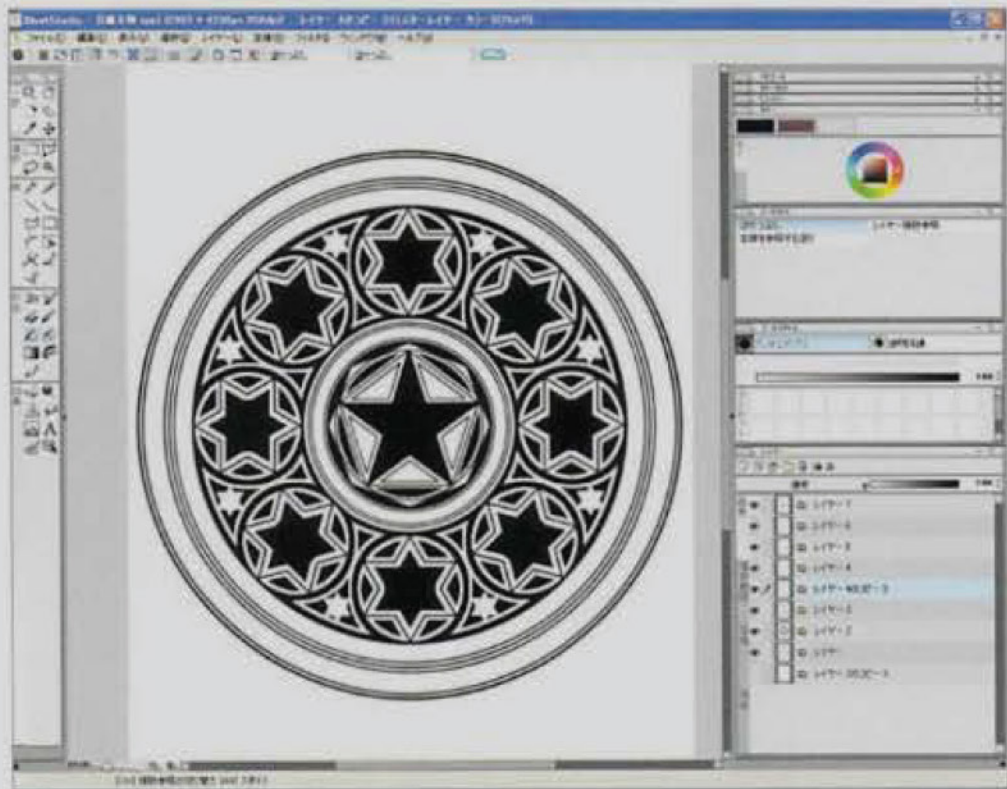
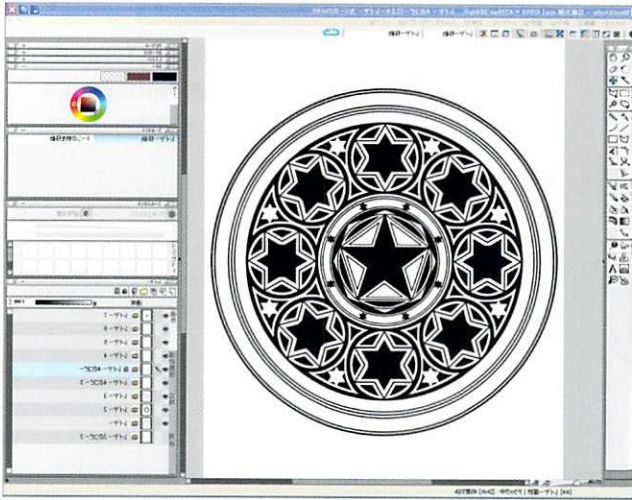
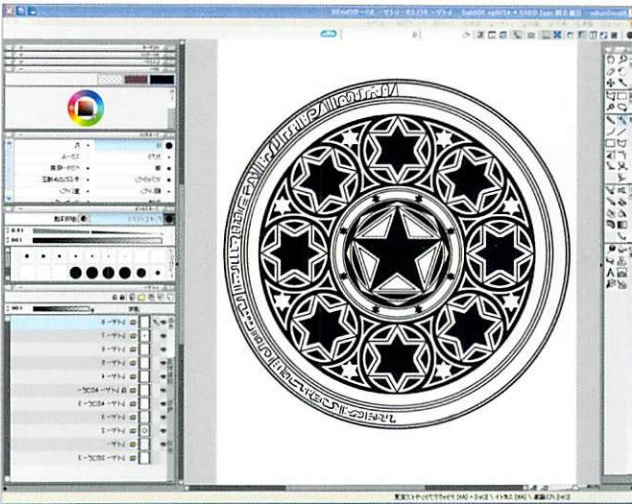
さらにこの middle に模様を入れていきます。

新規レイヤーを作成します。「figure sika ト」から「楕円(楕円) L() Yen を使用して小さい円を描きます。

新規レイヤーを作成し、「図形」□のサブツール設定パネルの「図形の種類」から「多角形」を選択し、「多角形の頂点数」を「3」に設定します。

three 角形を作成します。

三角形をコピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）し、上下反転させ、位置を合わせます。

内側の部分の線を消します。

内側を選択し、選択範囲を縮小し、「塗りつぶし」で塗りつぶします。
これで六角星が完成です。

コピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）して上部に置き、レイヤーを統合します。

Erase the inner lines.

Select the inside, shrink the selection, and 'fill' This
Fill with "Fill".
completes the hexagonal star.

Copy (Ctrl + times) & Paste (Ctrl
+ Picture) to place it on top to merge
the layers.

さらにコピー（Ctrl＋C）&ペースト（Ctrl＋V）し、「編集」メニューの「移動と変形」→「回転」を選択します。「移動と変形プロパティ」パネルが表示されます。「角度」を「90度」に設定して回転させてからレイヤーを統合します。

同様にコピー（Ctrl＋C）&ペースト（Ctrl＋V）し、「45度」に回転させていくと模様が一周します。

「マジックワンド」で模様の隙間を選択し、「選択」メニューの「選択範囲の縮小」で選択範囲を「20px」縮小します。

Copy (ctrl + times) & paste Ctrl + Figure) ([and select "Move and Transform" "Rotate" from the "Edit" menu. The Move and Transform Properties panel is displayed. Set the "Angle" to "90 degrees", rotate it, and then merge the layers.

Similarly, copy Ctrl + times) & paste Ctrl ([+ figure) and rotate it to "45 degrees" to make the pattern go around.

Select the gaps in the pattern with the "Magic Wand" and reduce the selected area by "20px" with "Shrink" in the "Select" menu.

「編集」メニューの「特殊な描画」→「選択範囲をフチ取り」でふち取りします。

さらに選択範囲を縮小させ、今度は中を塗りつぶします。

全体のバランスを見てラインの中を塗りつぶします。

Use "Special Draw" and "Border Selection" from the "Edit" menu. →

Shrink the selection again and fill the inside this time.

Look at the overall balance and paint inside the line crush.

六角星の中を塗りつぶします。

小さい六角星を作成し、塗りつぶした部分に置いていきます。

半分置いたところでコピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）し、反転させて一周分作ります。
こういった左右対称のモチーフはコピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）を利用して作業を短縮していくと楽です。

Fill in the hexagonal star.

Create a small hexagonal star and place it on the filled area.

Copy halfway (Ctrl + C) & Paste (Ctrl + Picture) to create an inverted せて circle.

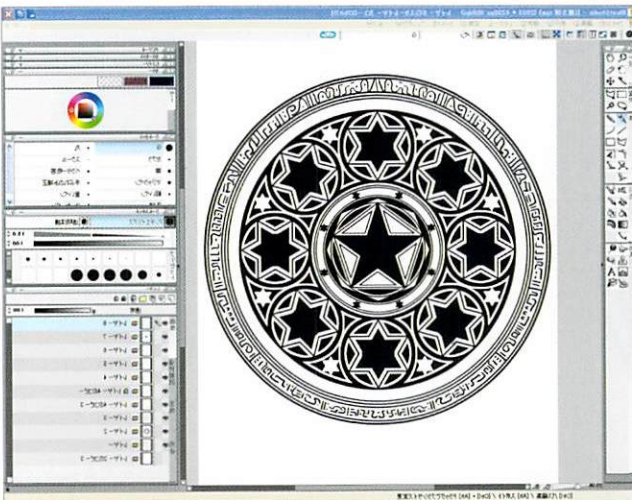
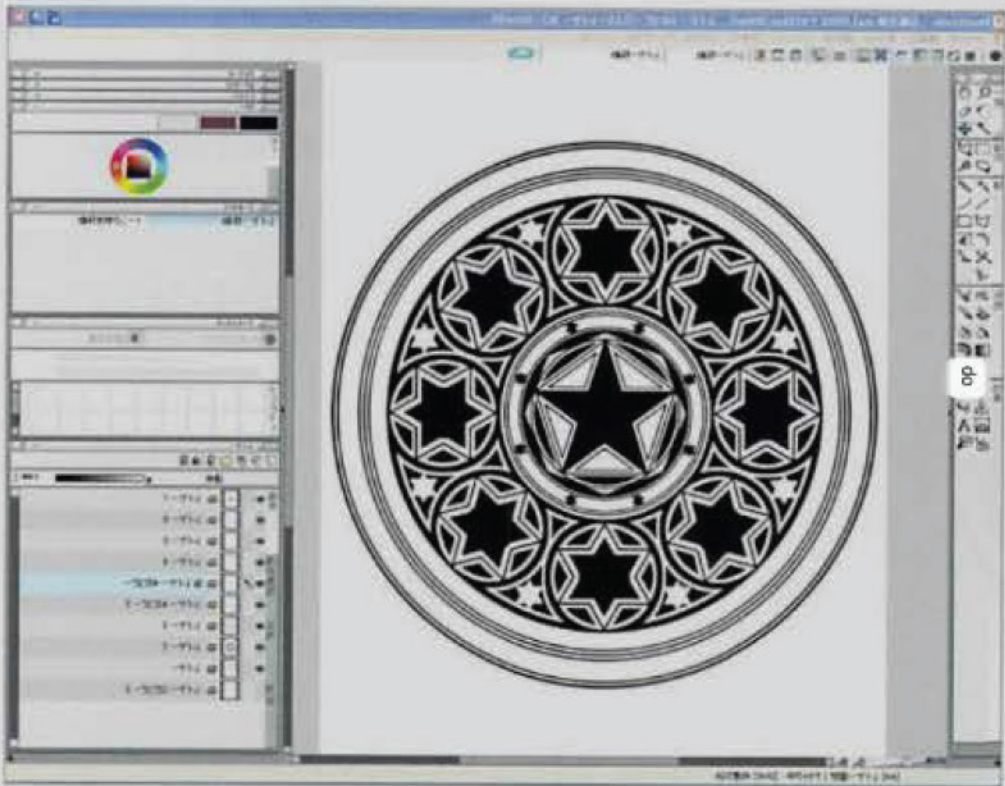
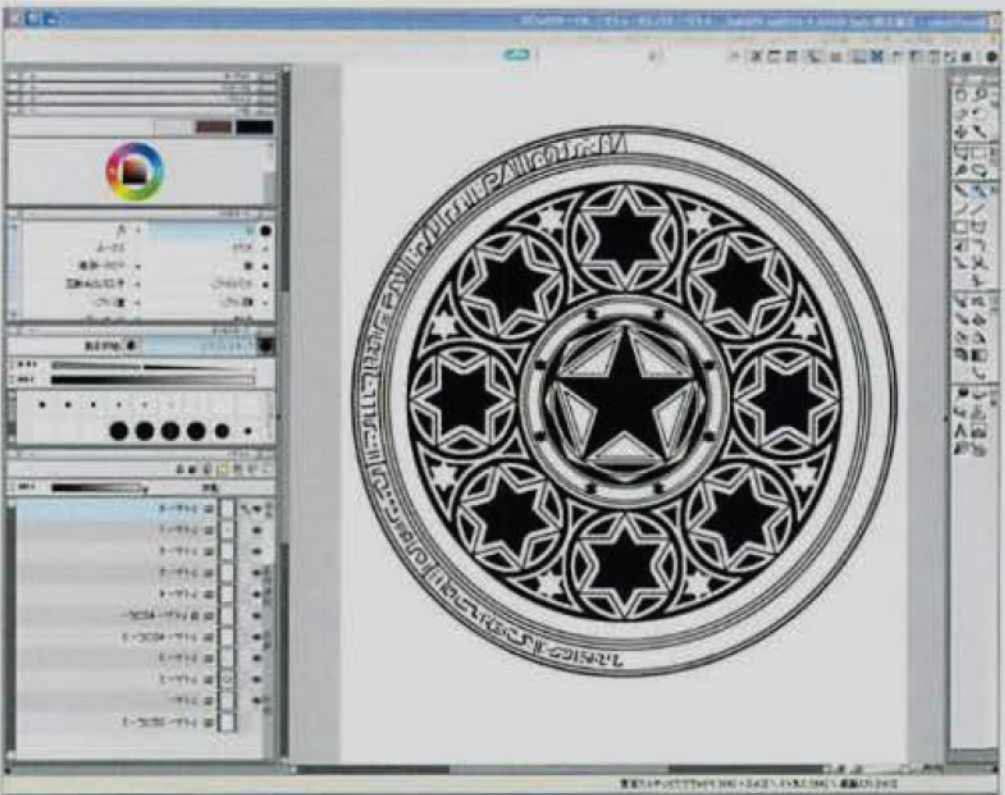
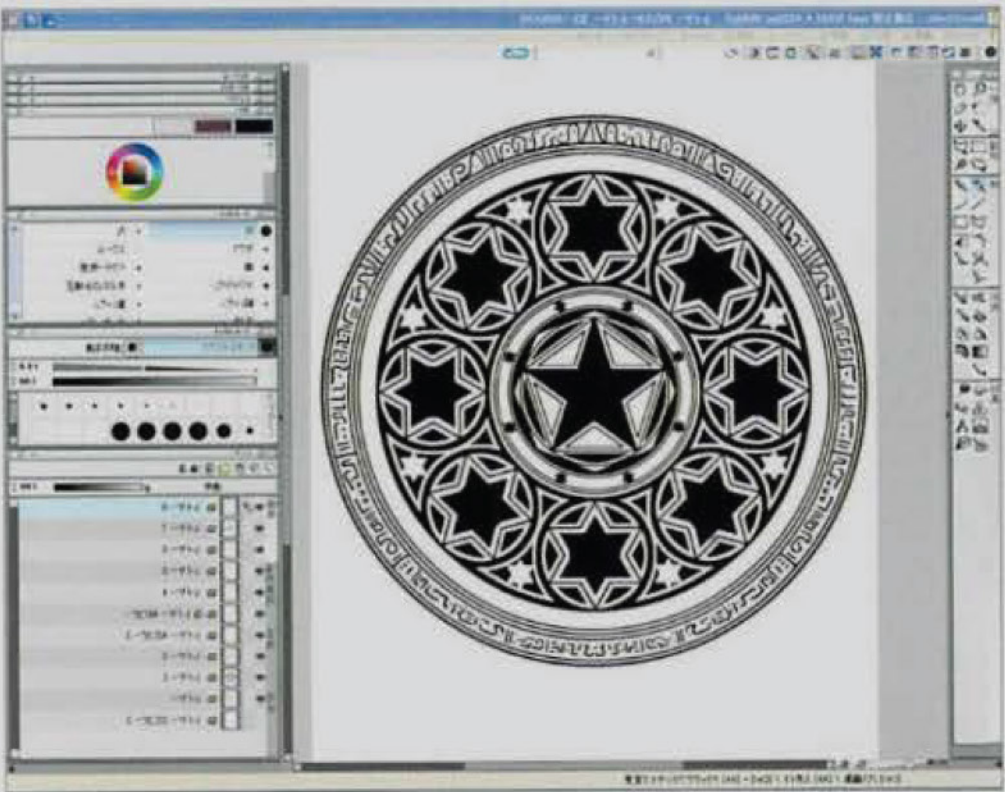
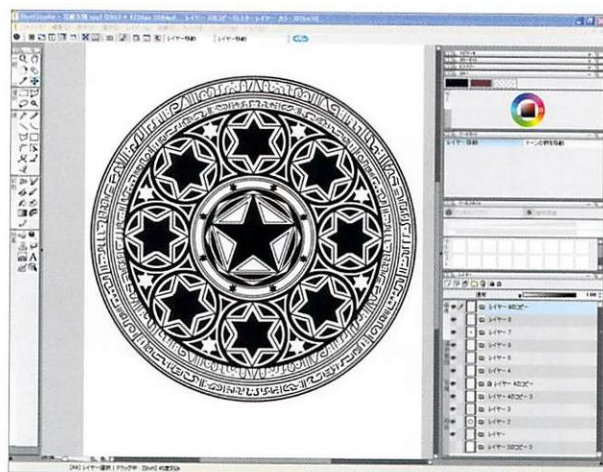
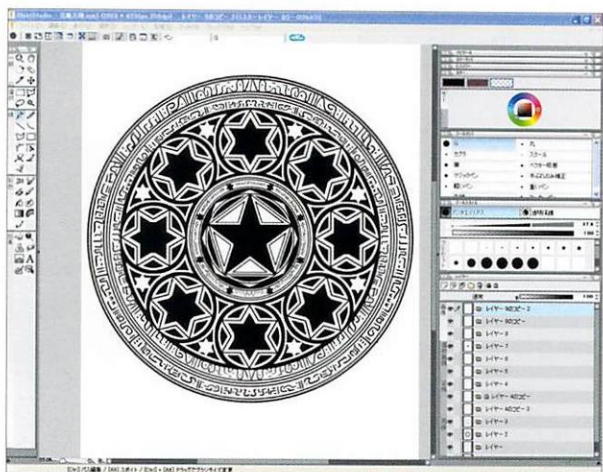
It is easy to shorten the work by using copy (ctrl + times) & paste Ctrl + M) for such symmetrical motifs.

「図形」 のオプション設定パネルの「図形の種類」から「多角形」を選択し、「多角形の頂点数」を「8」に設定します。内側に八角形を作成します。

頂点を「直線」 で結び、塗りつぶして五角星を作ります。

五角星を選択し、選択範囲を縮小してから塗りつぶします。

Select "Polygon" from "Type of figure"
in the option setting panel of "Figure"
and set "Number of vertices of polygon" to "8".
Create an octagon inside.

Connect the vertices with straight lines, fill
Make a five-pointed star.

Select the five-pointed star, shrink the selection,
and then fill it.

内側の円が寂しかったので小さい六角星を同様の手順で配置します。

外円に象形文字を描き込んでいきます。

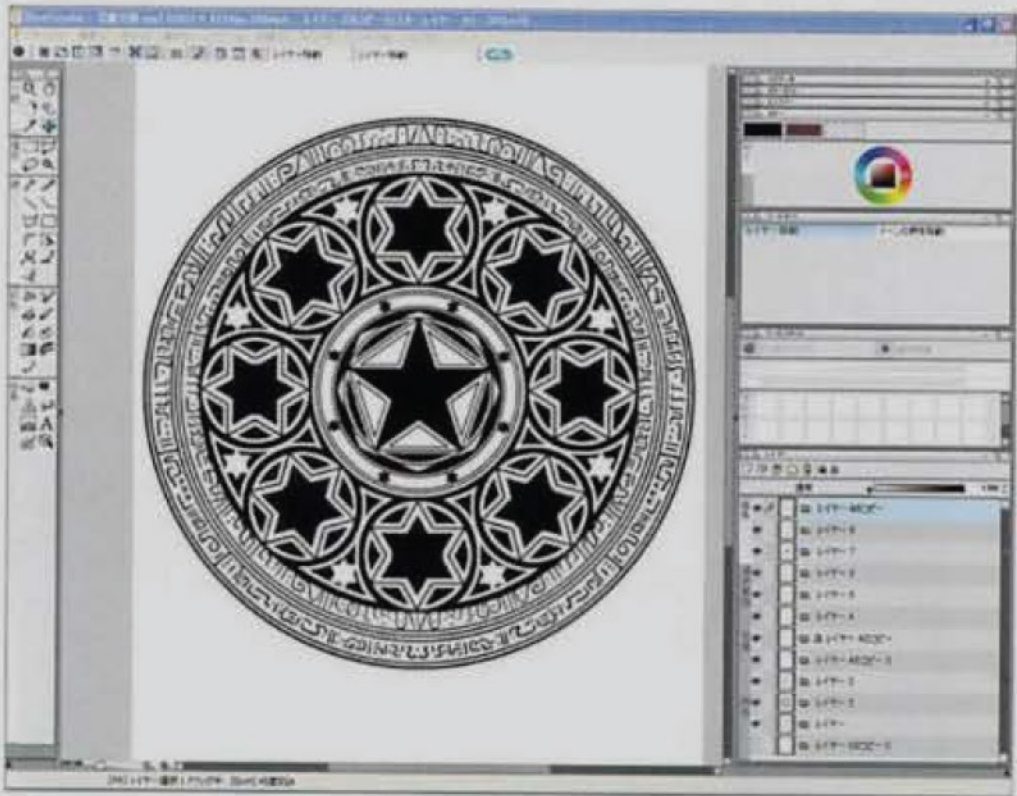
半分まで描いたところで、コピー（Ctrl＋C）とペースト（Ctrl＋V）で反転させて位置調整をします。

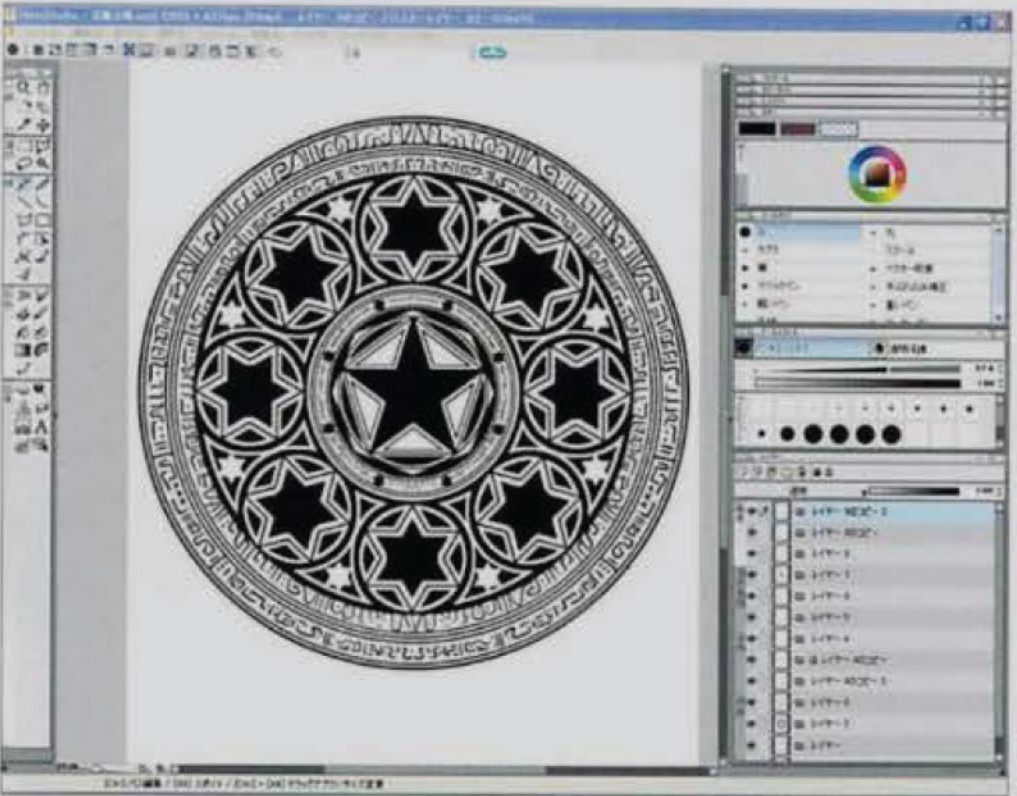
内側の円が寂しかったので小さい六角星を同様の手順で配置します。

円に象形文字を描き込んでいきます。

半分まで描いたところで、コ
（
で反転させて位置調整をします。

作成したものをさらにコピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）し、サイズを縮小して内側にも配置します。

魔法陣の線画は完成です。
できるだけ隙間を埋めるように模様を入れていくと、それらしく見えます。

02 効果

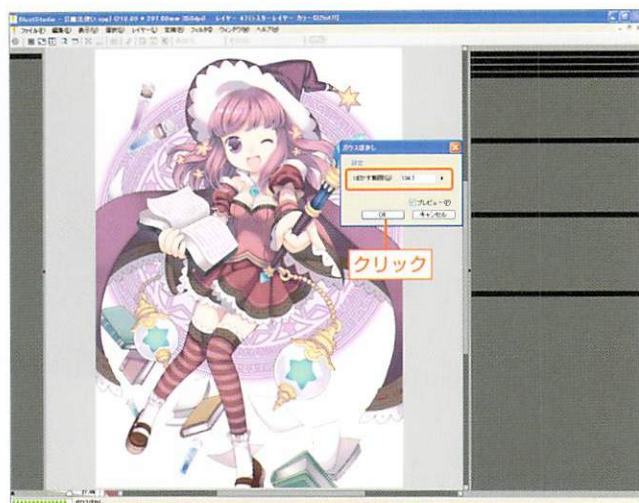
線画の魔法陣をイラストに配置します。

Copy more of what you created [Ctrl] + times) & paste Ctrl + picture), reduce the size and place it inside as well.

The line drawing of the magic circle is complete.

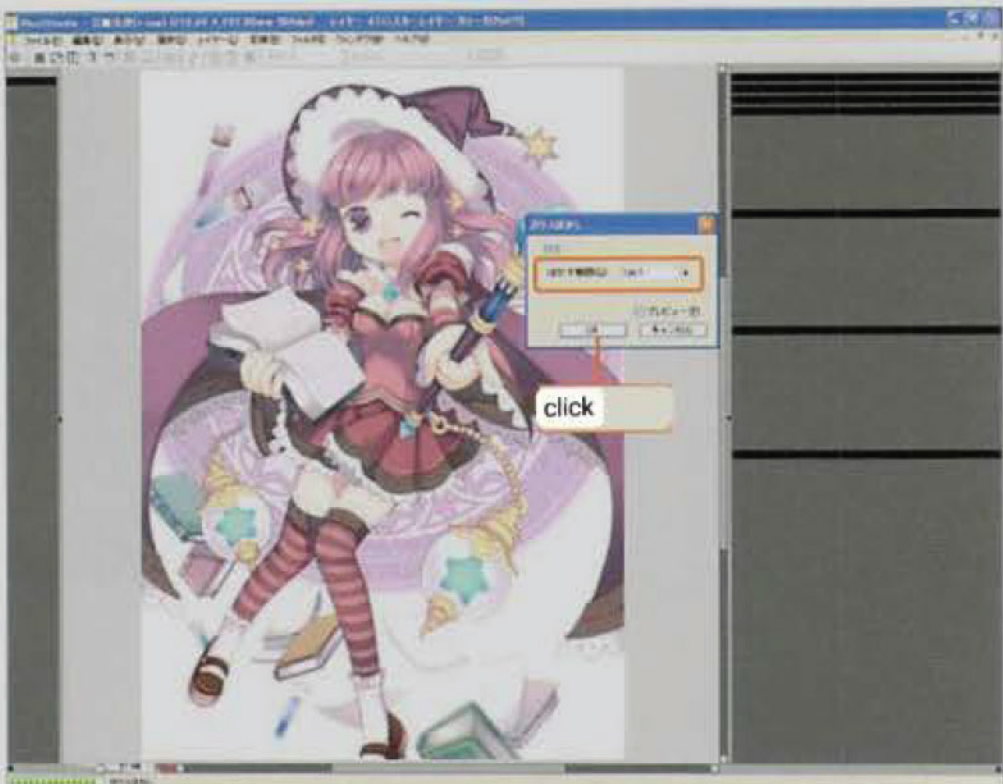
If you fill in the gaps as much as possible and fill in the patterns, it will look like it.

02 Effects

Place the line drawing magic circle on the illustration.

色を調整し、ふち取りをします。

このままだとはっきりしすぎているので「フィルタ」メニューの「ぼかし」→「ガウスぼかし」を選択し、「ぼかす範囲」を「134.7」に設定します。魔法陣のふちをぼかします。

色調整をします。

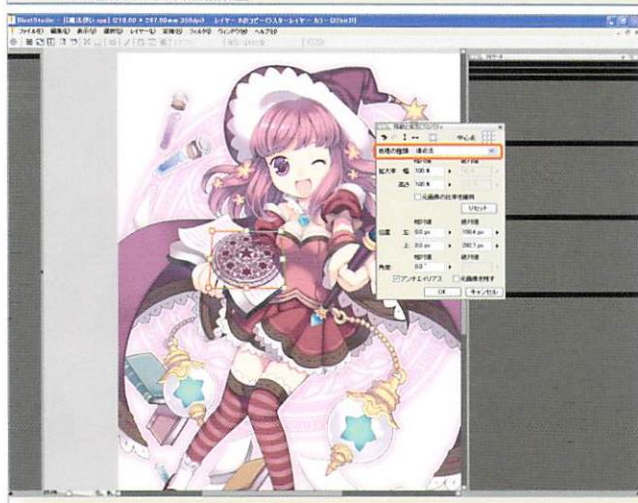
Adjust the color and trim the edges.

It looks too sharp as it is, so go to the Filter menu, select Blur → Gaussian Blur, and set the Blur Range to 134.7. Blurs the edges of the magic circle.

Make color adjustments.

人物とのメリハリを多少つけるために人物に薄めの色でふち取りし、同様にぼかします。

03 変形

魔方陣を縮小して、本の上に配置します。

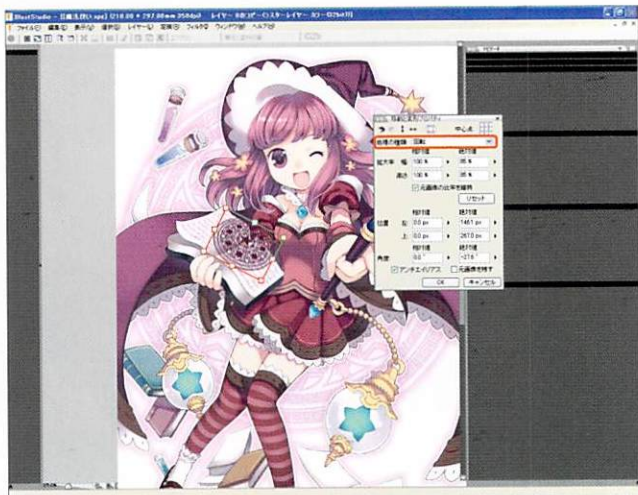
このままでは立体的に違和感があるので、変形します。
「編集」メニューの「移動と変形」→「自由変形」を選択して「移動と変形プロパティ」パネルを表示します。「処理の種類」から「遠近法」に設定して魔方陣を変形させます。

In order to give a little contrast to the person, the person is outlined with a lighter color, and then blurred in the same way.

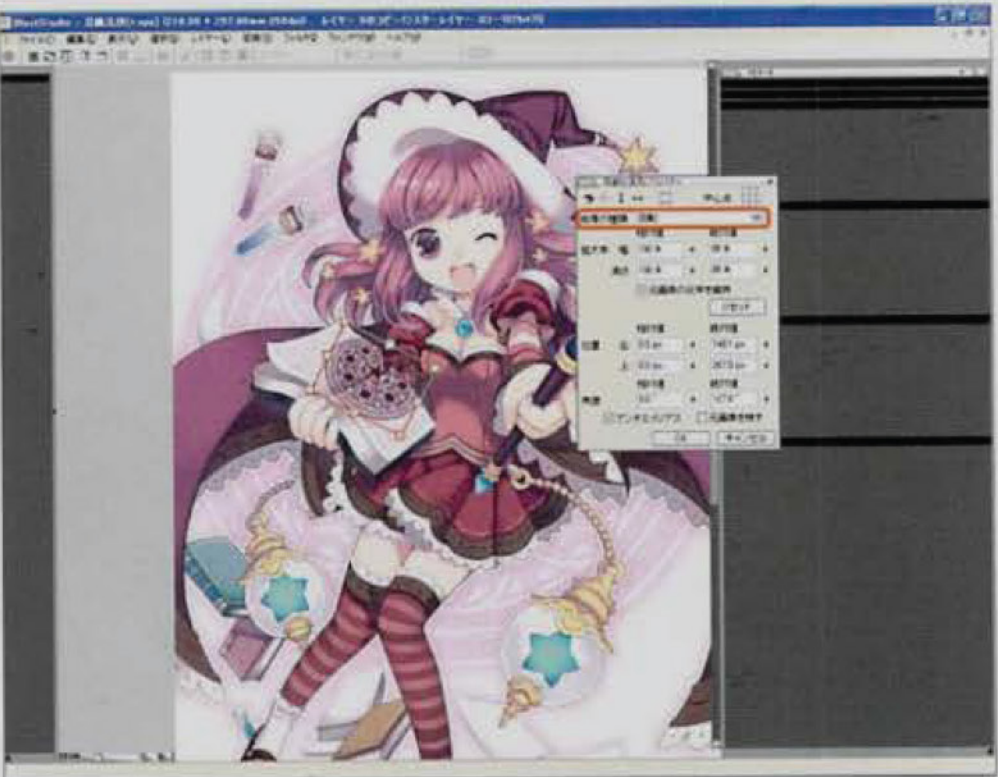
Shrink the magic square and place it on top of the book.

As it is, there is a sense of incongruity in three dimensions,

Transform.

From the Edit menu, select Move & → Transform Free Transform to display the Move & Transform Properties panel. Set "Processing type" to "Perspective" to transform the magic square.

「処理の種類」を「回転」に設定変更して、魔法陣を回転します。

さらにこれに「フチ取り」をして「ガウスぼかし」を入れます。
レイヤーの「ハードライト」や「覆い焼き」などを使って光を表現します。

Change the "Processing type" to "Rotate" to rotate the magic circle.

Then, add a "gaussian blur" after removing the edges. Use layers such as "hard light" and "dodge" to express the light.

STEP6 仕上げ

01 光

全体のバランスを見て、六角星をコピー（Ctrl＋C）&ペースト（Ctrl＋V）で散らし、ふち取りをして、ぼかし、透明度を調整します。

ステッキの先端に光を入れます。
まずは「エアブラシ」で影を描きます。

その中に白で光を入れ、色を調整して杖の光の完成です。

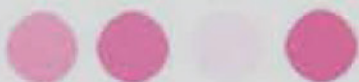
STEP6 Finish

01 光

Look at the overall balance, copy the ([hexagonal star (Ctrl + times) & paste (Ctrl + figure) to scatter, edge, blur, and adjust transparency.

Light the tip of the stick.

First, draw a shadow with an "airbrush".

Add white light into it and adjust the color to complete the light of the cane.

「スプレーブラシ」の「スプレー（大）」で全体のバランスを見ながら全体にホワイトを入れます。

レイヤー設定を「オーバーレイ」に変更し、微調整します。
多すぎると画面が逆に汚く見えてしまうので、ほどほどにするように気をつけます。

02 線画調整

線画レイヤーを複製し、「ガウスぼかし」でぼかし、レイヤー設定を「焼き込みカラー」に変更します。
微妙な差ですが、線の彩度が上がりメリハリがつきます。

Use the "Spray (Large)" of the "Spray Brush" to add white while checking the overall balance.

Change the layer settings to "Overlay" and tweak it.
Too much will make the screen look dirty, so use it sparingly.

02 Painting adjustment

Duplicate the line drawing layer, blur it with "Gaussian blur", and change the layer setting to "Burn color". It's a subtle difference, but the color saturation of the line increases and it becomes sharper.

03 色調補正

私は液晶タブレットをメインに作業をしていますが、モニタの色の再現度の都合上、最後にサブモニタで色調整を行います。私が使っている液晶タブレットは色が濃い目に見えてしまうので、サブモニタで確認すると実際より色が薄いことが多いのです。

同系色でまとめたので少しメリハリに欠けるため、髪をピンク色からオレンジ色系に、洋服の紫色を強くしました。自分は彩色が苦手でよく色調整を行うので、レイヤーが分かれているとこういった調整がとてもやりやすくなります。

今回は魔法少女ということで、派手めに仕上げるため彩度を高めに調整して、完成です！

03 Tone correction

I work mainly on the liquid crystal tablet, but due to the monitor's color reproducibility, I make color adjustments on the sub-monitor at the end. The LCD tablet I'm using makes the colors look darker, so when I check on the sub-monitor, the colors are often lighter than they actually are.

I used similar colors, so it lacked a little contrast, so I changed the hair color from pink to orange, and made the clothes purple. did. I'm not very good at coloring, so I often make color adjustments, so it's very easy to make adjustments like this when the layers are separated. becomes easier.

This time it's a magical girl, so I adjusted the saturation to a higher level to make it look flashier, and it's done!

SECTION3.3
傭兵を描く

illustration●岩元 健一

使用ツール：IllustStudio

» STEP1 全体的なラフ
» STEP2 下書きを描く
» STEP3 下塗り
» STEP4 描き込み
» STEP5 詳細に描き込む
» STEP6 仕上げ

SECTION3.3

draw a mercenary

lustration 岩元 健一

Tool IllustStudio

- STEP1 Overall love
- STEP2 Draw a draft
- STEP3 Primer
- STEP4 Drawing
- STEPS Draw in detail
- STEP6 Finish

STEP1 全体的なラフ

新規レイヤーを2つ作成し、それぞれの名前を「背景」、「ラフ」とします。
「ラフ」のレイヤーの上に「鉛筆」の「ツールセット」パレットの「粗芯」・粗芯を使用し、簡単にラフを描きます。
物の位置や大きさ、簡単なイメージがわかる程度で十分です。
大きさと位置さえ分かれば、○×△でも問題ありません。
「鉛筆」の設定は初期のままです。
サイズだけを描きやすく変更します。
ここでは「11」で描いています。

STEP2 下書きを描く

01 次に下書きを描きます。
まず先ほど作った「ラフ」のレイヤーの不透明度を「30%」に下げます。
見やすいところに調節します。

02 新規レイヤーを追加して「下書き」、「線画」など、分かりやすい名前に変更しておきます。
「鉛筆」で下書きします。
今度は形や顔をある程度はっきり描いていきます。
細かい部分は塗りながら考えます。

STEP1 overall rough

Create two new layers and name them "background" and "rough" respectively. On top of the "Rough" layer, select the "Pencil" "Tool Set" palette "Rough core" • 粗芯 to easily draw a rough sketch using increase.

Positions, sizes, and simple images of objects

A little is enough.

Even ○×△ as long as you know the size and position

No problem.

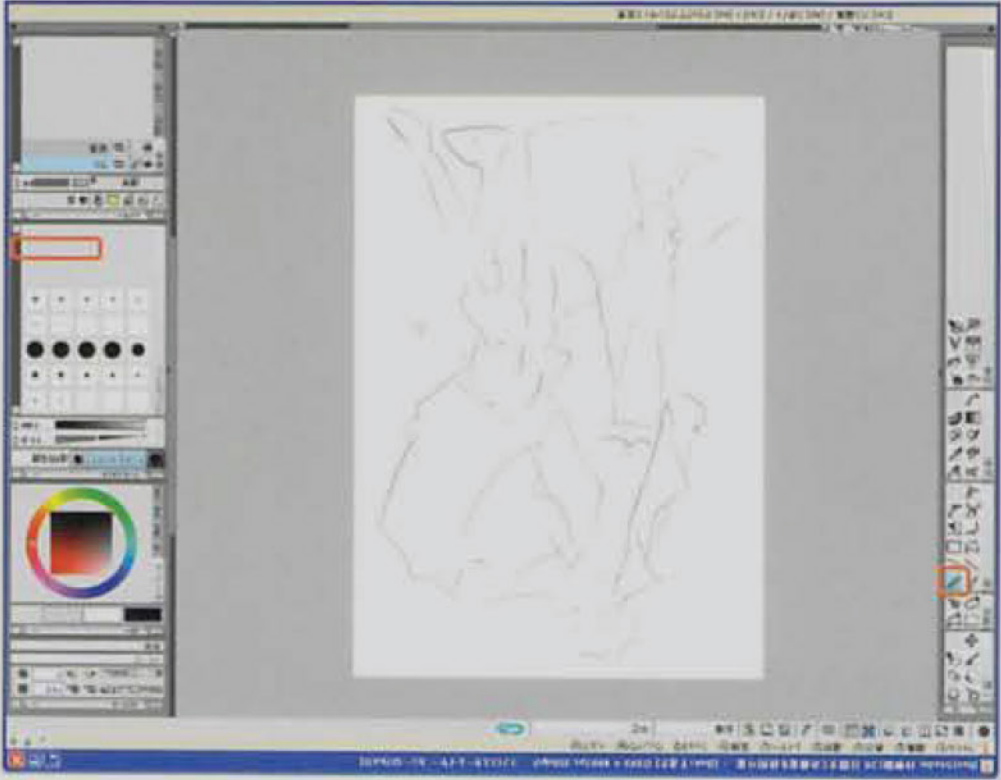
The "Pencil" setting is the default.

Change only the size to make it easier to draw.

Here it is drawn with "11".

STEP2 Draw a draft

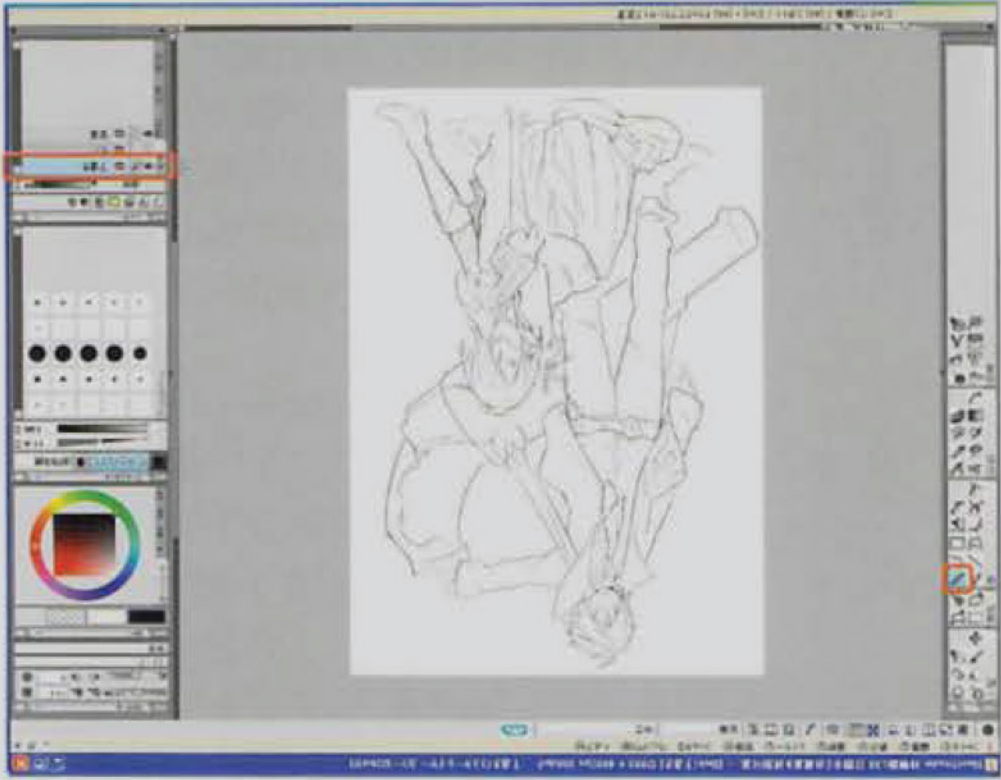
01 Next, draw a draft.

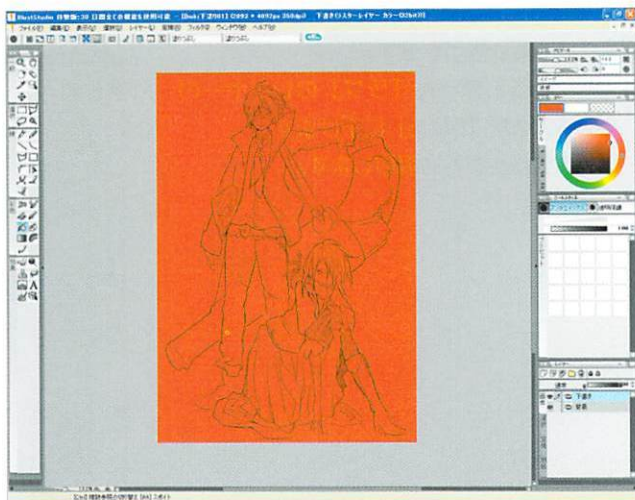
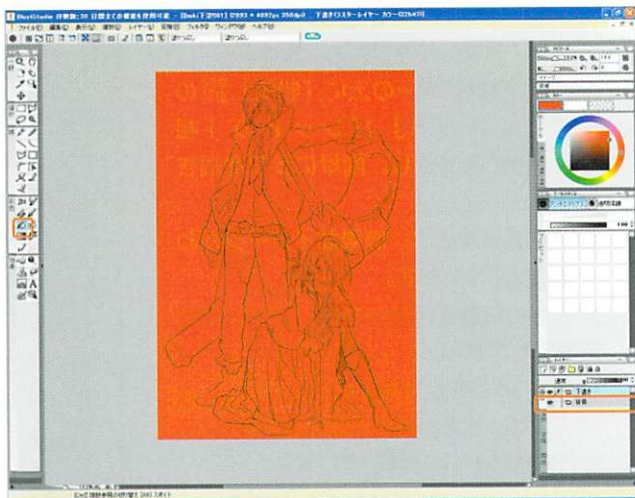
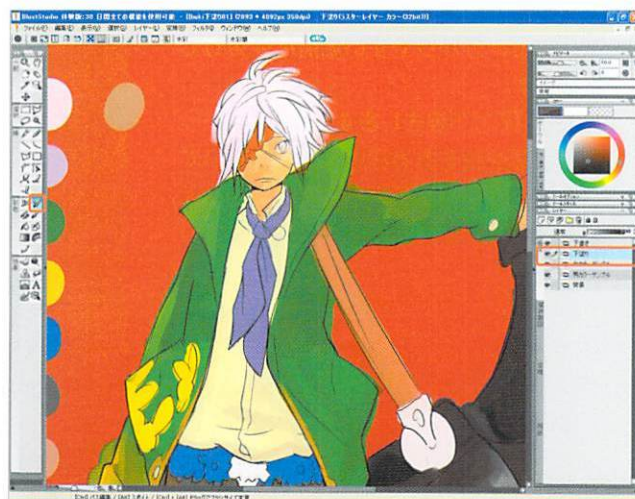
First, lower the opacity of the "rough" layer you made earlier to "30%". Adjust it so that it is easy to see.

D2 Add a new layer and rename it to something easy to understand, such as "draft" or "line art".

Put.

Draft with a pencil. Next time draw the shape and face to some extent clearly

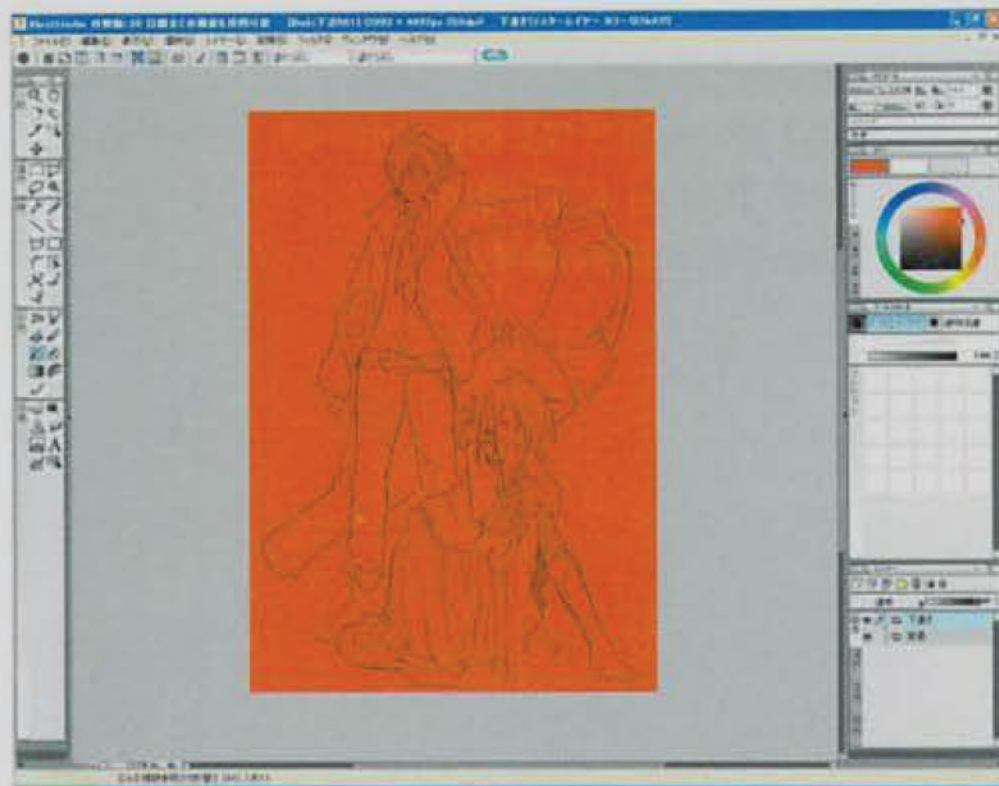
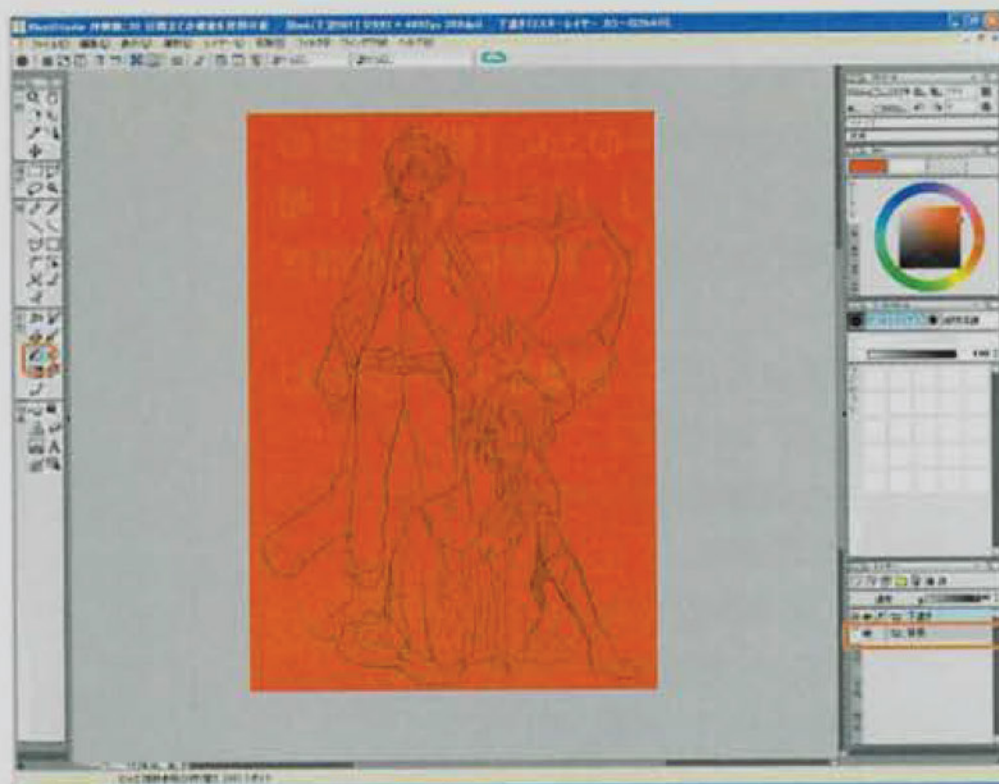
To go.

I think about the details while painting.

STEP3　下塗り

01 「ラフ」のレイヤーを削除して、「背景」のレイヤーを赤く塗りつぶします。
全体の色調を赤味がかかった絵にするためです。
先に背景を塗りつぶしておくと、これから色を塗っていく際に色調の統一感を持たせることができます。
「塗りつぶし」を使うか、または「編集」メニューの「塗りつぶし」（Ctrl＋U）を使うか、「鉛筆」を使って塗りつぶしても良いです。
後で変更できるので、気軽に塗りましょう。
線画が少しだけ向かって左側に詰まっているので、右にずらして位置を調整しました。

02 「下塗り」のレイヤーを新規作成してベースの色を乗せていきます。
「水彩」の「ツールセット」パレットの「水彩筆」●水彩筆 を使って塗ります。
この辺りから頻繁にブラシのサイズを変えて作業していくので、ブラシサイズ変更のショートカットを覚えておくと便利です。
Ctrl＋Alt キーを押したままにすると、画面のブラシサイズの円のアイコンが大きくなります。左右にスライドさせて、任意のサイズに調節します。
直感的に調整ができるので便利です。

STEP3 Primer

01 Delete the "rough" layer and fill the "background" layer red. This is to make the overall color tone of the picture reddish.

If you fill in the background first, you can You can give a sense of uniformity of color tones when painting with colors. Use "Fill" or "Edit You can also use "Fill" ("Ctrl + times")] in the "Collect" menu, or you can use "Pencil" to fill. change it later, so feel free to fill it in.

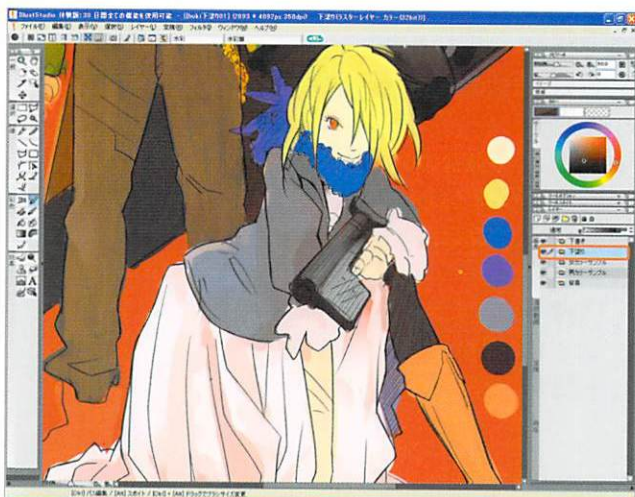
Since the line drawing is facing a little and it is stuck on the left side, I adjusted the position by shifting it to the right.

02 Create a new "Undercoat" layer and add the beret color.

Watercolor Toolset Palette

Use the "watercolor 水彩筆 brush" to paint. Since I will be working with the brush size changed frequently from this point onwards, it will be useful to memorize the shortcuts for changing the brush size

[Press and hold Ctrl+A to increase the brush size circle icon on the screen. Slide left and right to Adjust to any size.

It is convenient because it can be adjusted intuitively.

03 一気に色を塗っていきましょう。
ここは時間をかけず、勢いよく進めていきます。
色ムラや、はみ出しはあまり気にしないで、全体に色を塗り進めていきます。
新規レイヤーを作成してカラーサンプルを作ってみました。
キャンバス上で混ざったり、混ざった色を「スポイト」で拾って使ったりするので、原色の色とは違った印象になるはずです。
「スポイト」もよく使うのでショートカット（Alt）を覚えておくと便利です。

以上で下塗りは完了です。

下塗り完成

03 Let's paint the color all at once.

We will not waste time here and will proceed

vigorously.

I don't really care about color unevenness or protrusions

So, I'm going to paint the whole

thing. I created a new layer and made

a color sample.

Mixing on the canvas, or picking up mixed colors

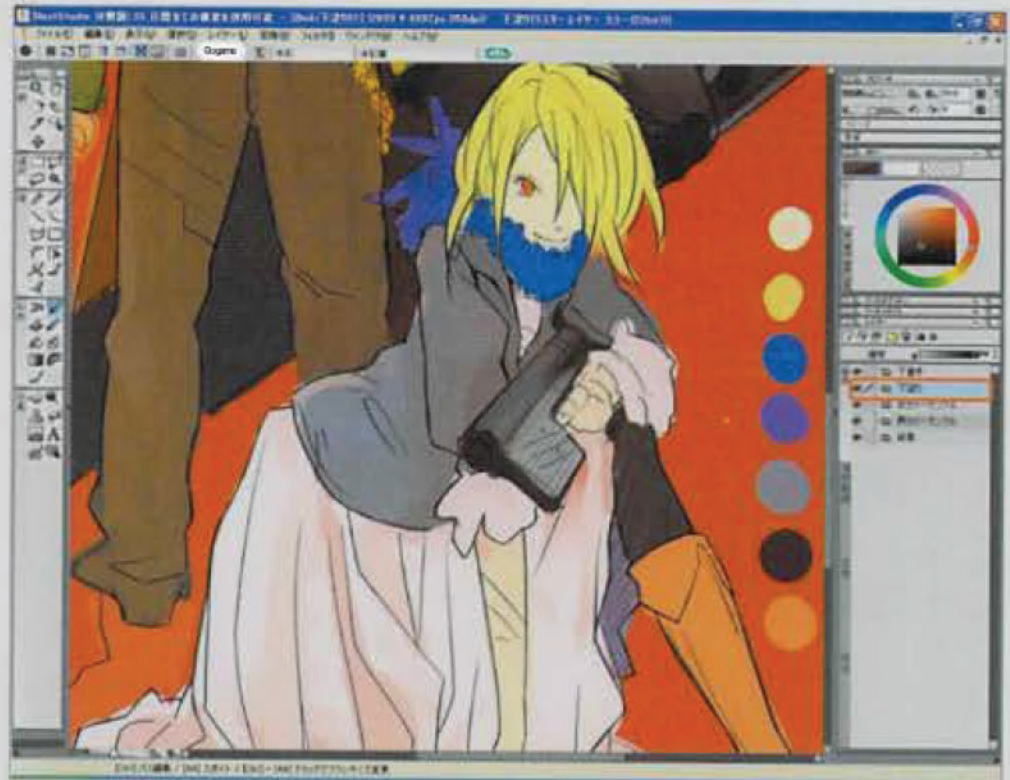
with an eyedropper and using them, should

give a different impression than the primary

colors.

I also use the dropper a lot, so

It is useful to remember Cut (Alt).

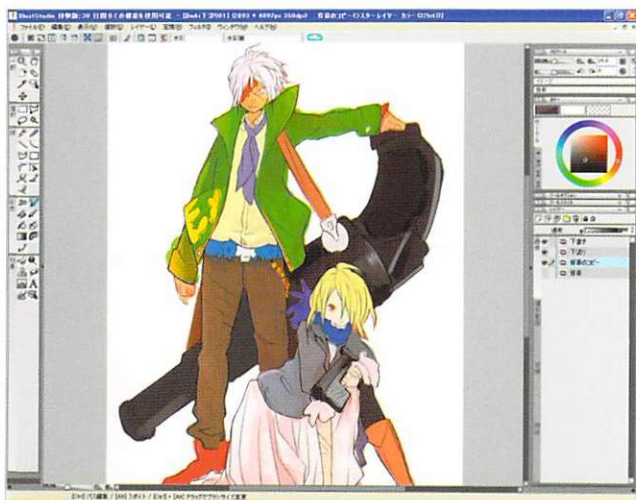
vinegar

Undercoating is now complete.

Undercoat completed

STEP4　描き込み

01 まずは背景の赤色が強すぎるので調節します。
ただし、下塗りの時に塗った色は背景の色を利用しているので、キャラクターの被っているところは、現在の色を残します。
「背景」のレイヤーを選択して、右クリックし、「レイヤーの複製」（Ctrl＋Shift＋C）を選択します。

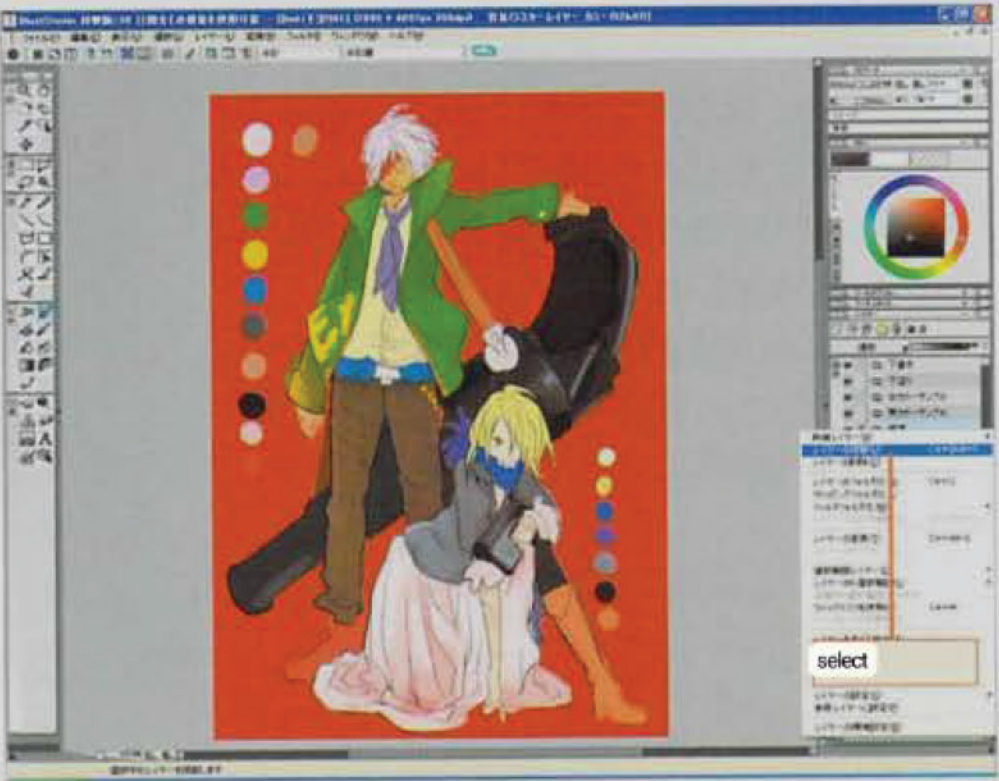
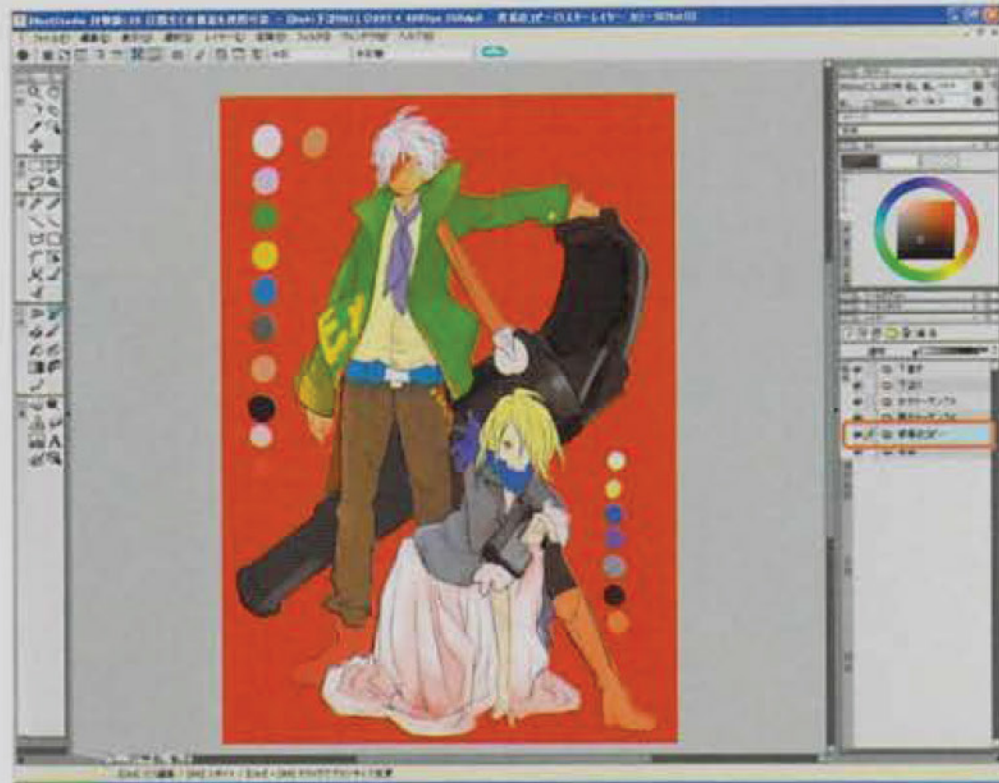
「背景」のレイヤーのコピーができ上がります。

下塗りのカラーサンプルは邪魔なので削除しました。
「背景」のレイヤーを非表示にして、「背景のコピー」レイヤーのキャラクターに被る部分を消していきます。
消すと背景は白くなります。
「背景」のレイヤーを再び表示すると、背景が赤くなります。

STEP4 Drawing

01 First, the red color in the background is too strong, so I adjusted it.

increase

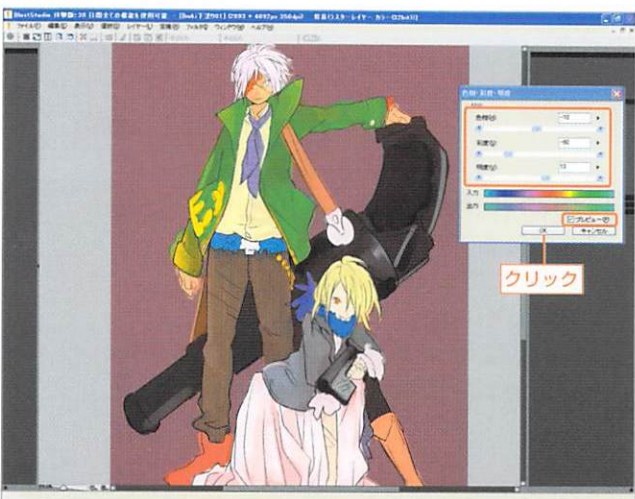
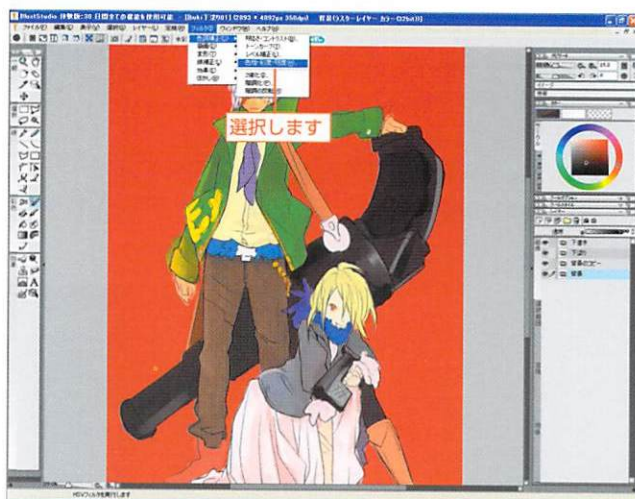
However, since the background
color is used for the base color,
the character's current color remains.

Select the Background layer,
right-click, and select Duplicate
Layer (Ctrl + Shift +).

A copy of the "Background" layer is now ready.
I will.

The undercoat color sample is in the way, so I deleted it.
removed.

Hide the "background" layer and erase the
part of the "background copy" layer that
overlaps with the character.

When erased, the background becomes white.

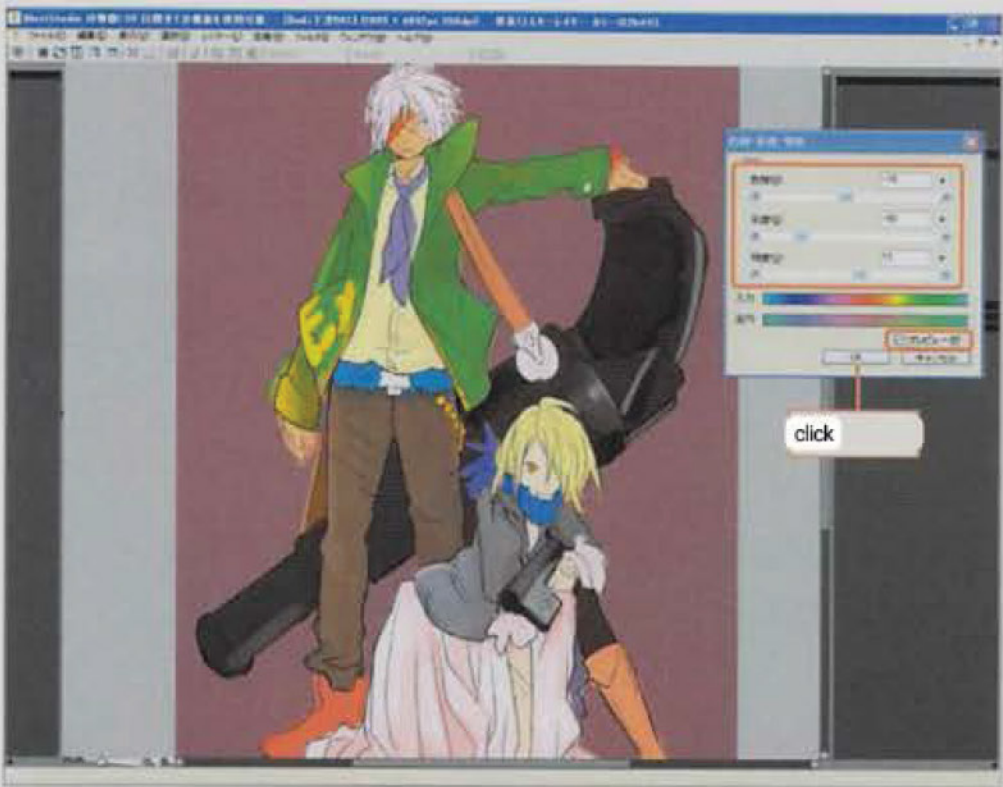
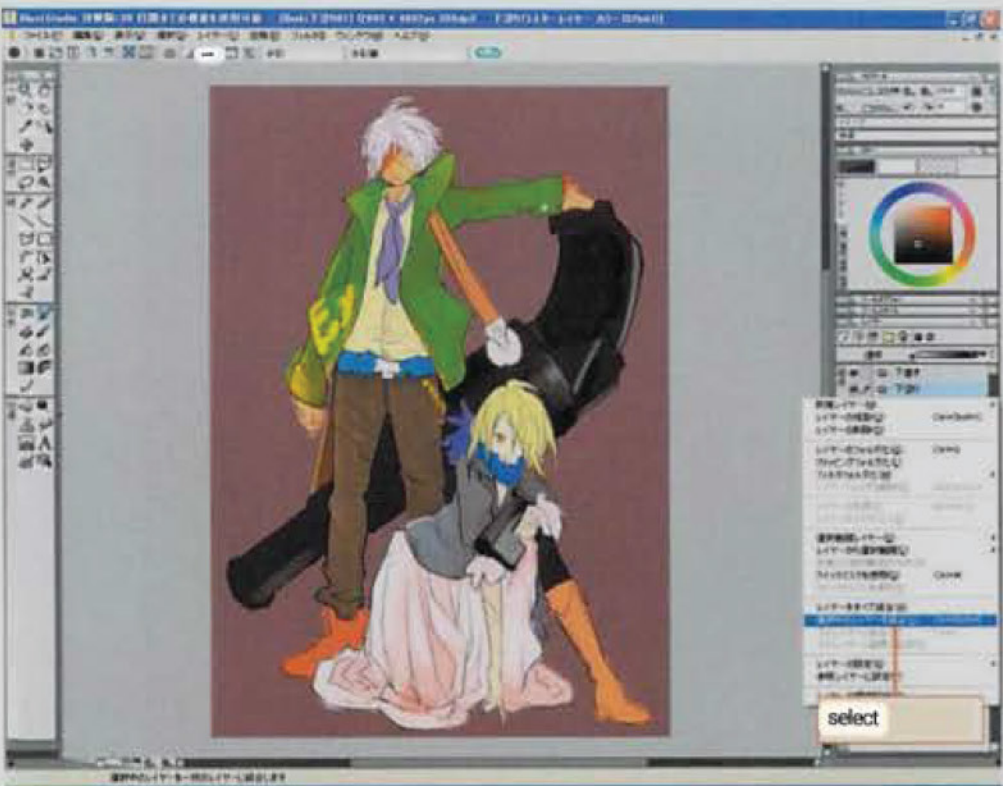
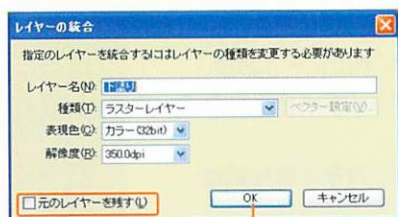
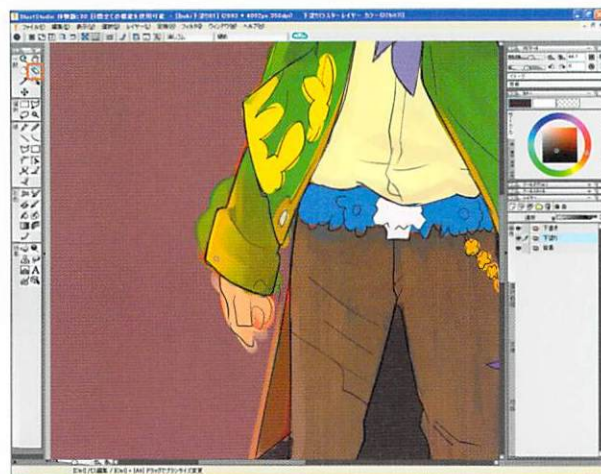
When you show the "Background" layer again,
the background turns red.

02 この赤色を調節します。
「フィルタ」→「色調補正」→「色相・彩度・明度」を選択してダイアログを表示させます。
スライダーを調節して背景の色を変更します。
ダイアログ内にある「プレビュー」にチェックを入れて、プレビューを見ながら色調を調整して「OK」ボタンをクリックします。

Shift キーを押しながら「下塗り」と「背景のコピー」の2つのレイヤーを選択して、右クリックでメニューを表示します。
「選択中のレイヤーを統合」（Ctrl + Shift + E）を選択します。

D2 Adjusts this red color.

Select "Filter" "Tonal Correction" "Hue/Saturation Brightness" to display the dialog.

Adjust the slider to change the background color.

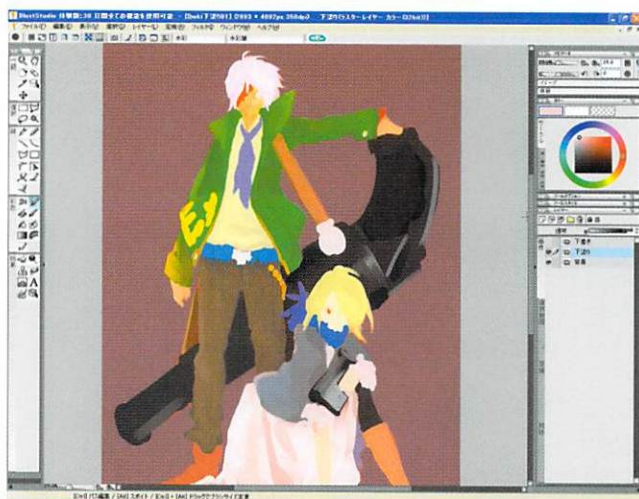
Check "Preview" in the dialog, adjust the color tone while viewing the preview, and click the "OK" button.

While holding down the [Shift] key, select the two layers, "Undercoat" and "Background Copy", and right-click to the menu. Ctrl (Merge (display Selected Layers) + Shift + times).

さらにダイアログが表示されますが、「元のレイヤーを残す」のチェックを外し、任意のレイヤー名をつけて「OK」ボタンをクリックします。
これでレイヤーが「背景」「下塗り」「下書き」の3つになります。

03「消しゴム」を使います。
設定は初期のままです。
下塗りの線画から大きくはみ出ている部分を消していきます。
はみ出しは大した問題ではないのですが、一旦整理するためにも消してみます。

In addition, a dialog will be displayed, but uncheck "Keep original layer", give an arbitrary layer name, and click the "OK" button. Now the layers are "Background", "Undercoat" and "Bottom". It becomes three of "writing".

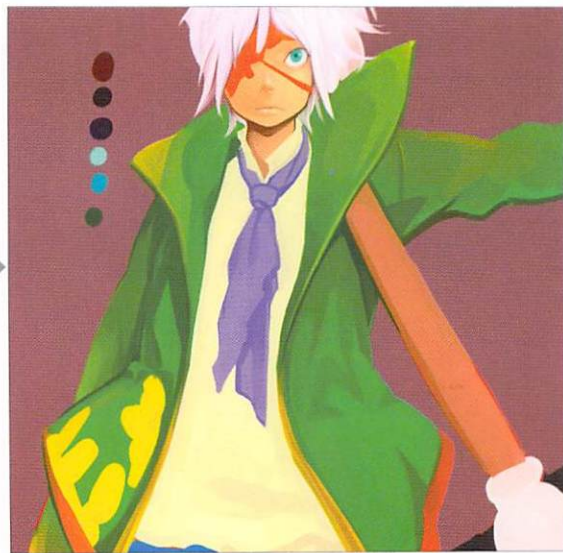
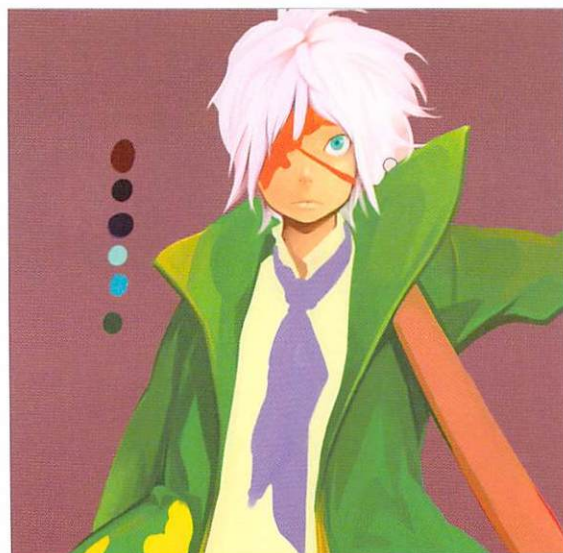
03 Use "Eraser".

Settings are default.

The part that protrudes greatly from the underlining I'm going to erase the minutes.

line drawing The protruding part is not a big problem, but I will erase it for the sake of arranging it once.

04「水彩」で描き込んでいきます。
基本的には「塗って、なじませる」の繰り返しです。
色はキャンバスから「スポイト」で拾って使います。
「下塗り」のレイヤーにそのまま描き込んでいきます。
少し立体感が出るように描いていきます。分かりやすいところで、顔の凹凸や、あごの下の影などを描いてみます。
下書きを表示したり非表示にしたり、半透明にしたりしながら確認していきます。

徐々に立体感を出していきます。線画を非表示にしても顔立ちが確認できるようになってきました。

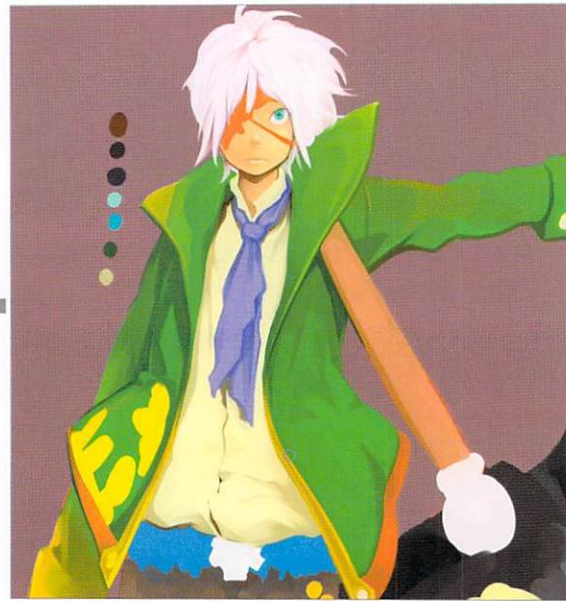
新たに追加した色を、とりあえず空いている部分に置いておきます。
基本は「色を塗る」→「キャンバス上で混ざった色をスポイトで拾う」→「中間をぼかす」の繰り返しです。

04 Draw with "Watercolor".

Basically, repeat "apply and blend"
It's a repeat.
Pick up the color from the canvas with a dropper
I use it.
Draw as it is on the "Undercoat" layer
I'm going to read it. I
will draw it so that it looks a little more three-dimensional.
In an easy-to-understand way, the unevenness of the face,
I will draw the shadow below
this. Check the draft by showing it,
hiding it, or making it translucent.

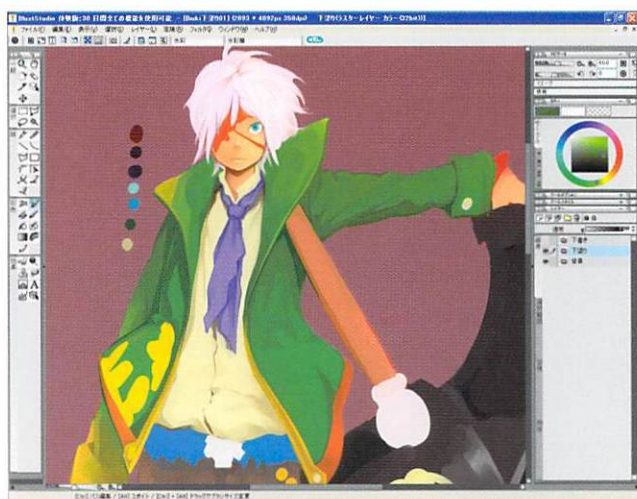
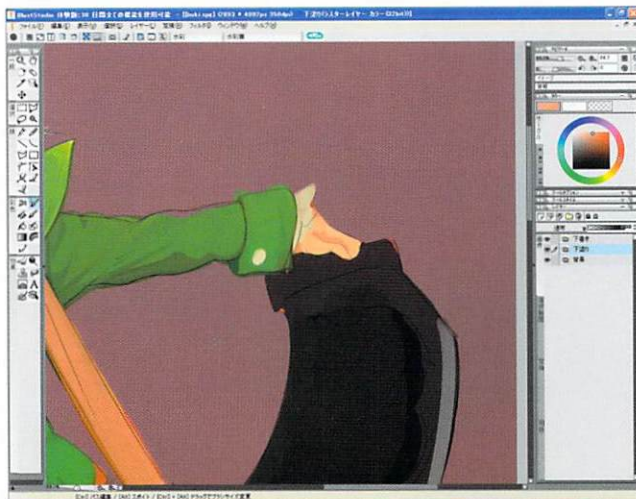
I will gradually give a three-dimensional effect. It is now possible to check the face even if the line drawing is hidden.

Place the newly added color in an empty space for the time being. The
basics are "painting" → "picking up mixed colors on the canvas with an eyedropper" It is a repetition of "Blur the middle".

05 **04**の方法で上半身を描いていきます。

ボンヤリした部分をキャンバス上のジャケットの緑、整理したい部分周辺の色を拾いながら整えていきます。
ディテールや柄は、後から描き加えていくことができるので、まずは形を整えて陰影をつけていきます。
ここでは下塗りの色から明度と彩度を下げた色を使い、あとはキャンバス上で混ざった色を拾って描いています。

I will draw the upper body using the DS method.

I pick up the green of the jacket on the canvas and the color around the part I want to organize, and arrange the dull part. Details and patterns can be added later, so first I will adjust the shape and add shadows. Here, I used a color with lower brightness and saturation than the undercoat color, and then picked up the mixed colors on the canvas and painted.

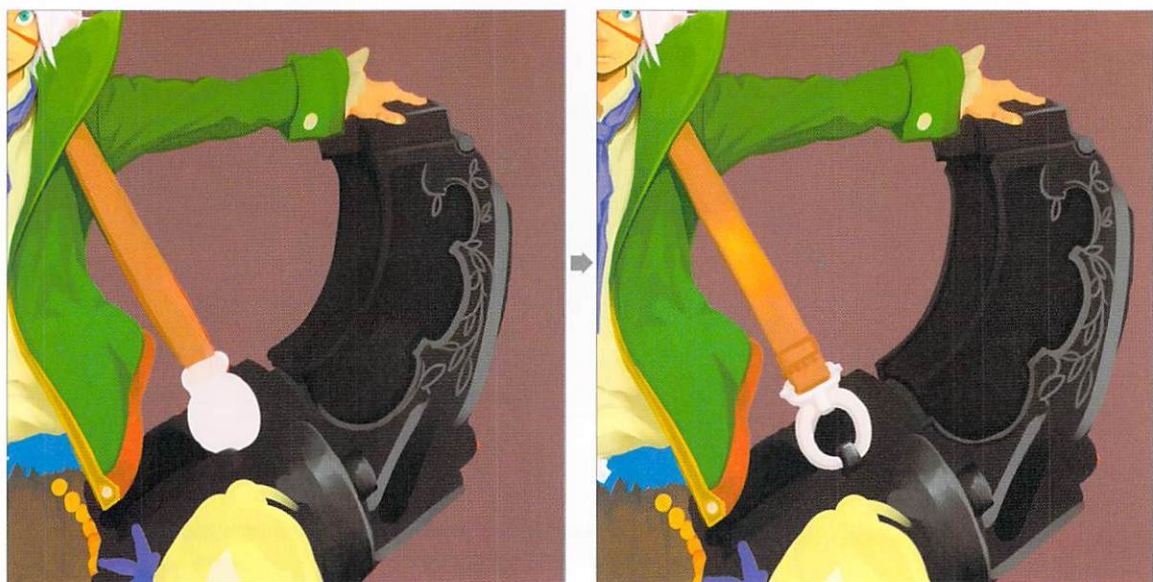
上半身をある程度塗りました。

06 銃、左手、ショルダーベルトを描いていきます。
手は、キャンバスから色を拾い、形を整えます。

I painted some of the upper body.

06 Draw the gun, left hand, and shoulder belt. The

hands

pick up the colors from the canvas and

shape them.

銃も同様に色を拾い、形を整え、大きな明暗をつけて立体感をつけていきます。
少しだけイメージを固めるために、模様をつけてみました。

07 下半身と右手を描いていきます。パンツに陰影をつけていきます。
パンツのベースの色に対して、明るい色、暗い色をキャンバスから拾って明暗をつけ、色をなじませていきます。
しわの形はそれらしくなれば良いでしょう。
緩い明暗だけ意識しながら描いています。
パンツに限ったことではありませんが、分からなくなったら、写真の資料を探しましょう。
右手を描きます。形を整え、左手から色を拾って、単純な明暗で塗り分けています。

Similarly, the gun picks up colors, adjusts the shape, and adds a large amount of light and shade to create a three-dimensional effect. In order to solidify the image a little, I added a pattern.

07 Draw the lower body and right hand. I will shade the pants.

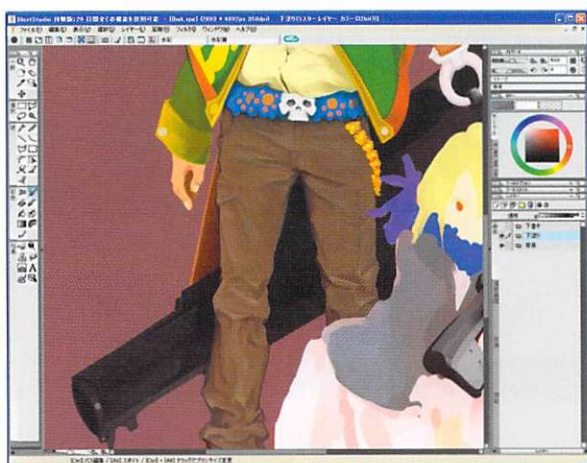
For the base color of the pants, pick up light and dark colors from the canvas to add light and dark, and blend the colors.

The shape of the wrinkles should be like that.

I draw while being conscious of only loose light

and shade. It's not limited to pants, but if you get lost, look for photo materials. Draw your right hand. After arranging the shape, I picked up colors from my left hand and painted them with simple light and shade.

08 ベルトのお花とドクロを描きます。
それぞれベースの色の上から、少し明るい色を置いて描き起こしていきます。
小さいアイテムなので大まかで良いでしょう。

09 右足、ブーツを描きます。
これも小さいアイテムなので特にこだわらず、単純な明暗で描きます。
寂しい感じがするので、折り返し部分の裏地にラインを入れてみました。

右足の後ろから飛び出している銃の先を整えました。

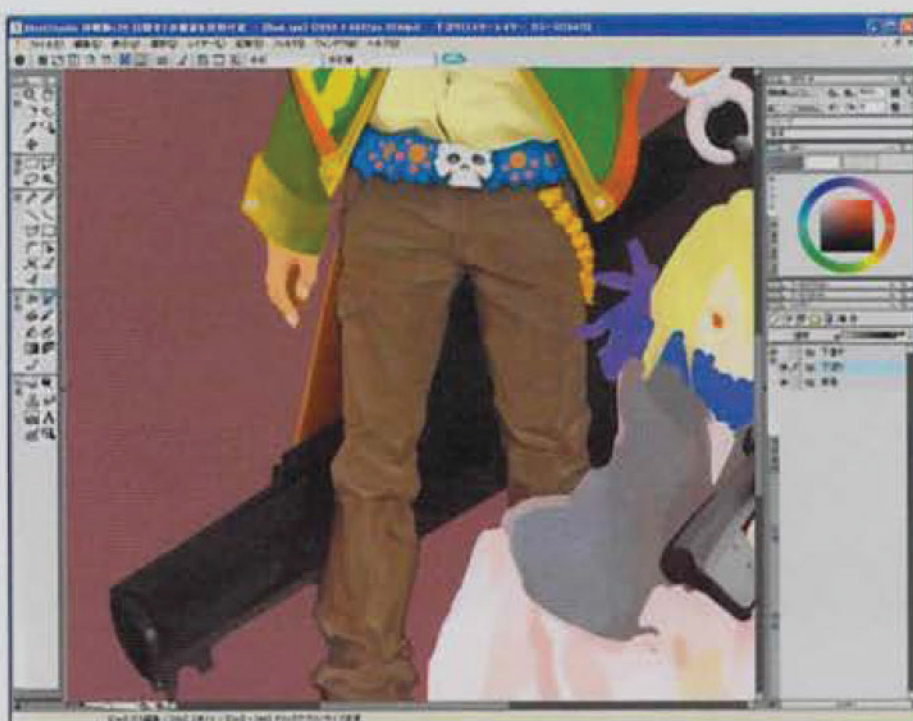
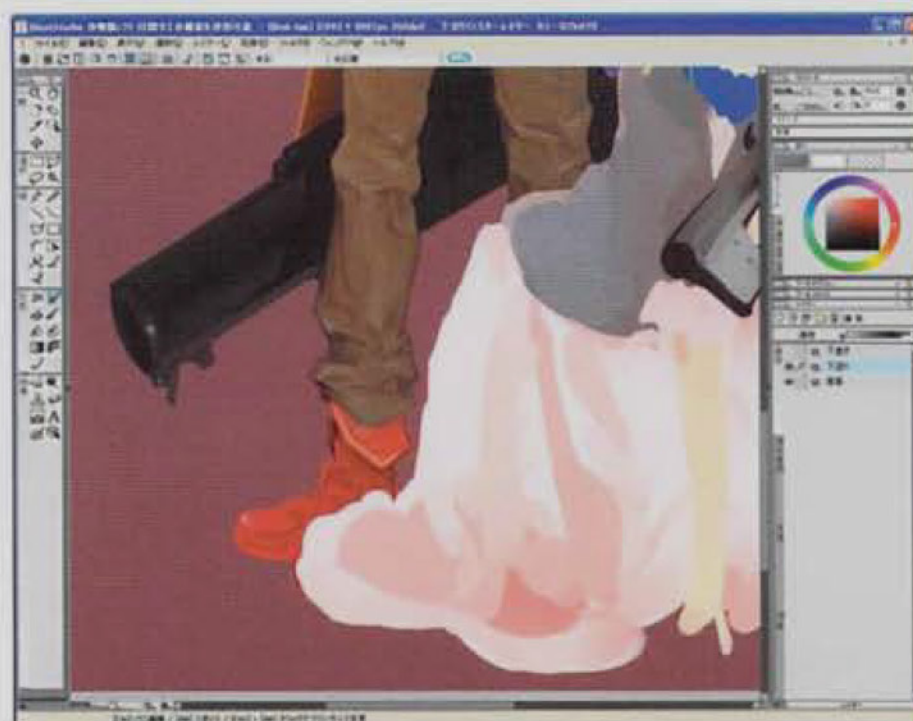
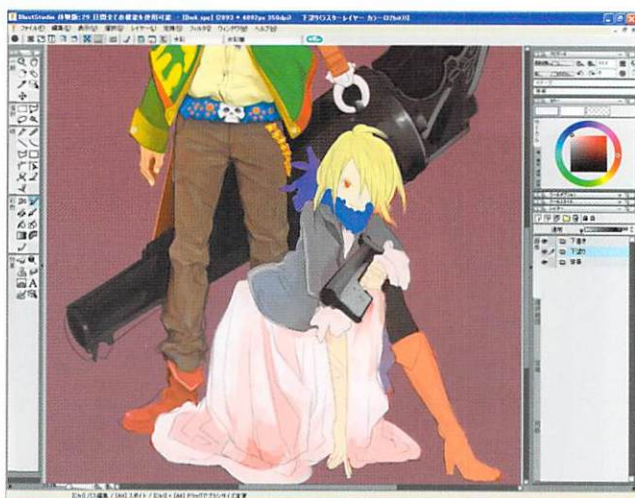
8 Draw the flower and skull on the belt.

On top of each base color, a slightly brighter color is placed and drawn.

It's a small item, so it's fine.

19 Draw the right foot and boot.

This is also a small item, so I am particular about it.

Draw with simple light and shade. I felt lonely, so I put a line on the lining of the folded part.

I trimmed the tip of the gun protruding from the back of my right leg.

10 次は女の子を描いていきます。
まず銃の形状からリアルに描き出していきます。
手前にいるので、後ろの男の子に負けないように描いていきます。
線画を表示したり非表示にしたりしながら形を整えていきます。
描き方は基本的には男の子と同じです。

線画を非表示にしてみました。
非表示にしても形状がはっきり分かるぐらいを目安にします。

10 Next, I will draw a girl.

First of all, I draw realistically from the shape of the gun.

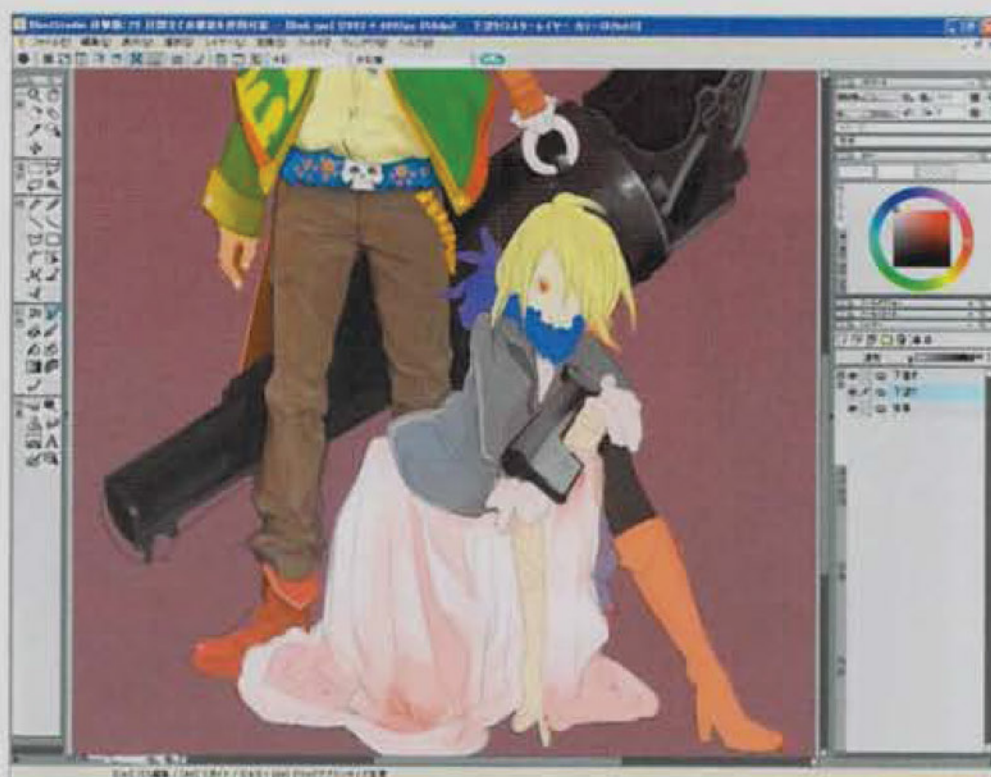
to come.

I'm in the front, so I won't lose to the boy behind me

I will draw it as you like.

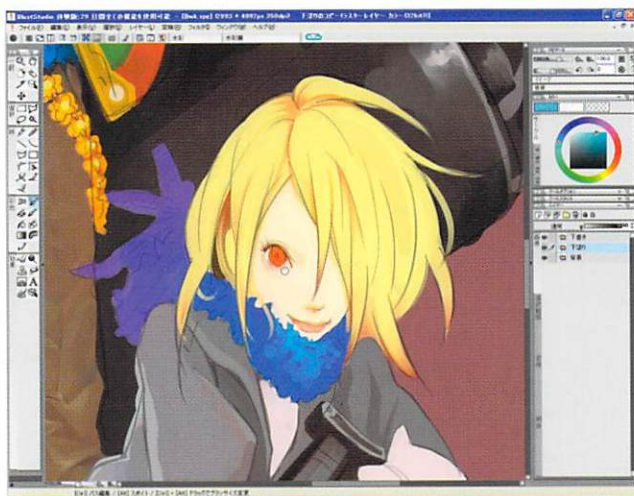
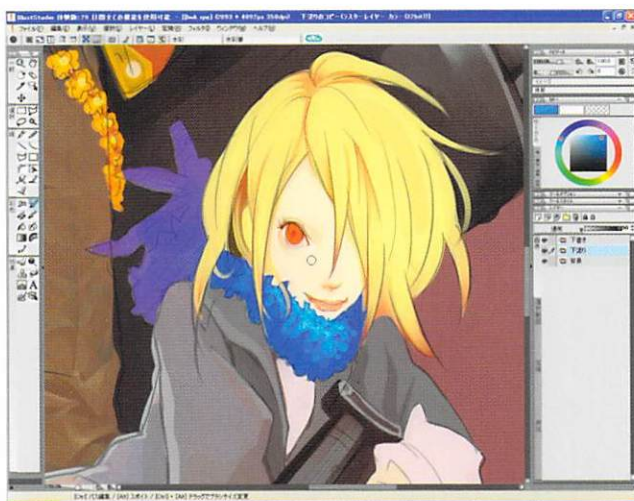
While showing or hiding the line drawing

I'm going to fix the shape.

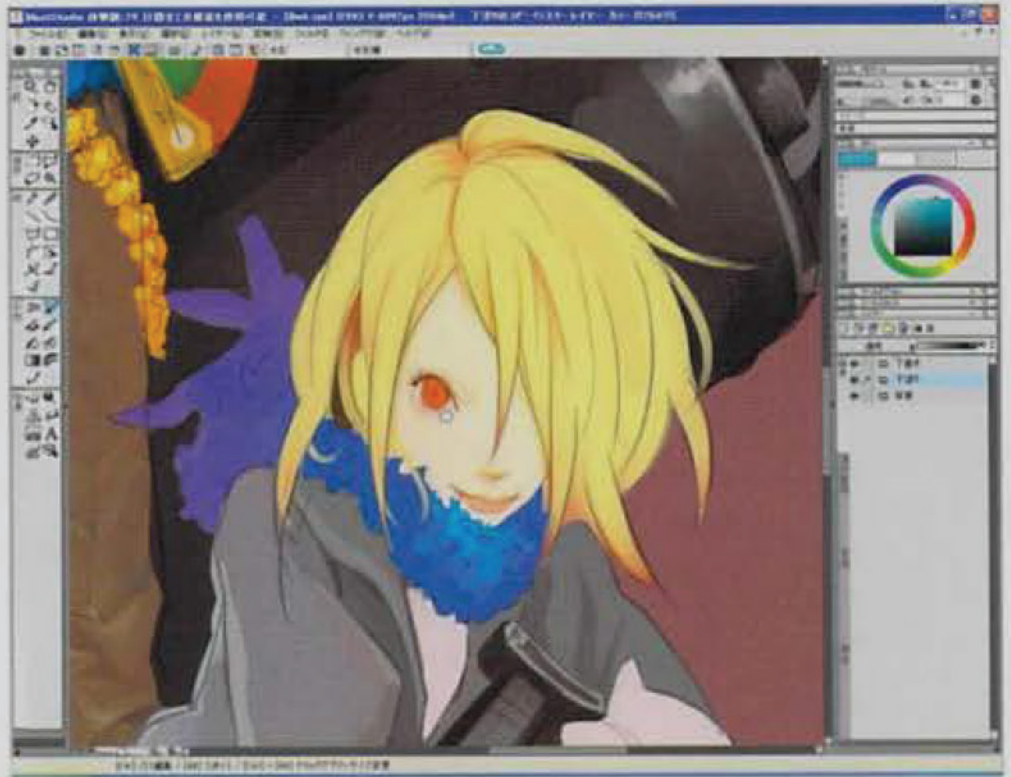
The drawing method is basically the same as for boys.

I tried to hide the line drawing.

As soon as the shape is clearly visible even if it is hidden

Aim for leprosy.

11 顔を描きます。
眼と唇を塗って、鼻の影を描きます。
線画を非表示にしても確認できるくらいにまで描き込みます。

12 次に首周りのフワフワしたストールを描きます。
ベースの色の上に、同系の明るい色を置いていきます。
ブラシをトントン叩くようにして、色を乗せていきます。
その時に混ざった色を「スポイト」で拾い、なじませていきます。
次に暗い色を乗せて、同じように描いていきます。

13 端にある羽のような部分を描きます。
暗い色に明るい色で、短いストロークを重ねて描き起こしていきます。

11 Draw the face.

Paint the eyes and lips and draw a shadow for the nose. Draw so much that you can see it even when the line art is hidden.

12 Next, draw a fluffy stole around the neck.

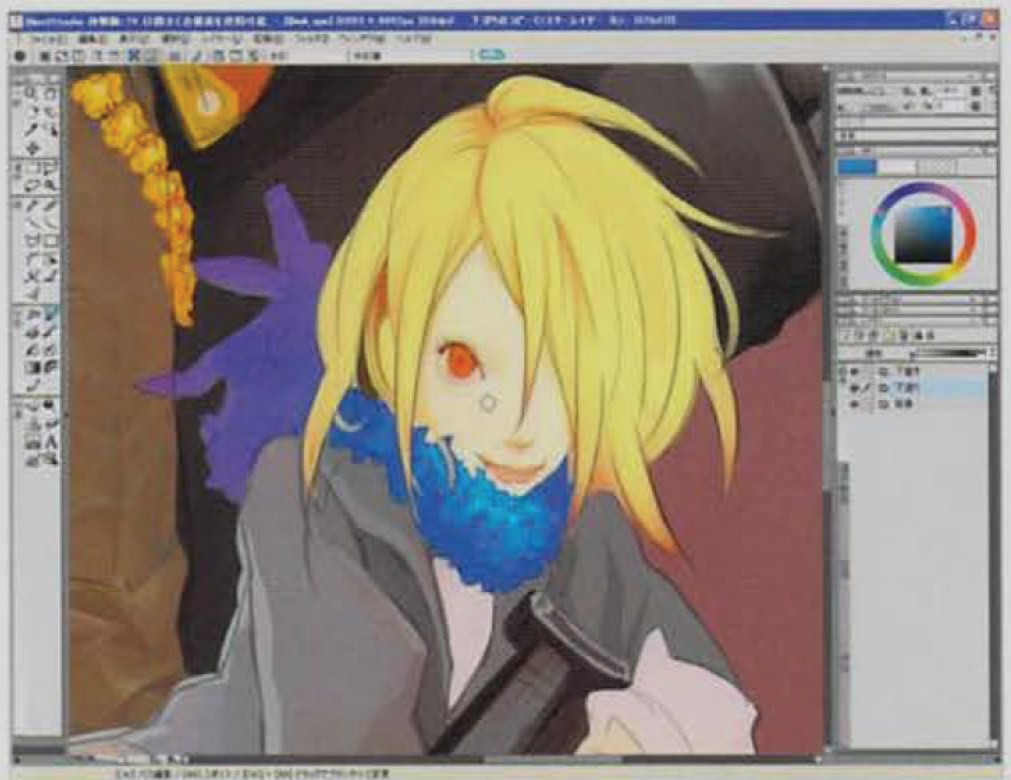
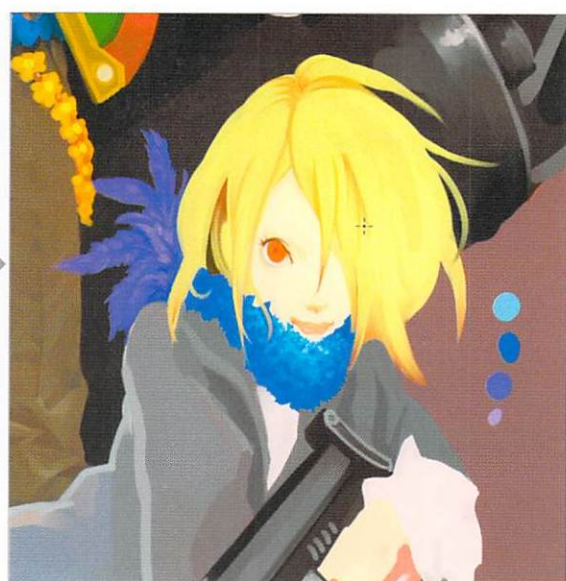
to come.

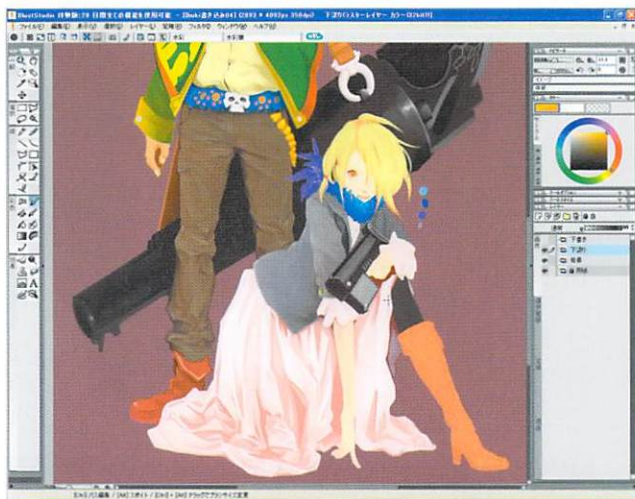
Place a similar bright color on top of the base color.

I will

continue. Apply the color by tapping the brush.

Pick up the color mixed at that time with the "dropper" and let it blend.

Next, add a darker color and draw in the same way.

13 Draw the wing-like parts at the ends. Draw short strokes in dark colors and light colors.

14 次に体を描きます。
ジャケットの襟が落とす影の部分を描きます。
しわの雰囲気を弱い明暗で書き加え、全体の雰囲気を出していきます。
そのままの勢いでスカートも描いてしまいます。
メリハリをつけて整えます。

キャラクターの全身を表示して、全身のバランスを整えましょう。

顔がボンヤリしているので、さらに描き足してはっきりさせます。

14 Next, draw the body.

Draw the part of the shadow cast by the collar of the jacket.

Add the atmosphere of the wrinkles with a weak light and shade to bring out the overall atmosphere.

I will draw the skirt as it is.

Arrange with sharpness.

Show your character's full body

to balance it out.

The face looks hazy, so I draw more

to make it clearer.

15 ブーツと銃を描きます。
ベースの色に対して、明暗で形を描き起していきます。

銃の細部を描きます。
ディテールは描きながら考えています。

全体表示にして、画面全体を眺めながら
バランスを整えましょう。

5 Draw the boots and the gun.

Draw shapes with light and dark against the base color.

Draw the details of the gun.

I think about details while drawing.

Let's adjust the balance while looking at the whole screen in full view.

描き込み完成です。

描き込み完成

STEP5 詳細に描き込む

仕上げ作業は、「水彩」と「エアブラシ」を使って描きます。

01 細かい部分をもう少し整えてみます。
男の子の眼帯に模様を描き、髪の毛を少し整えました。

Drawing is completed.

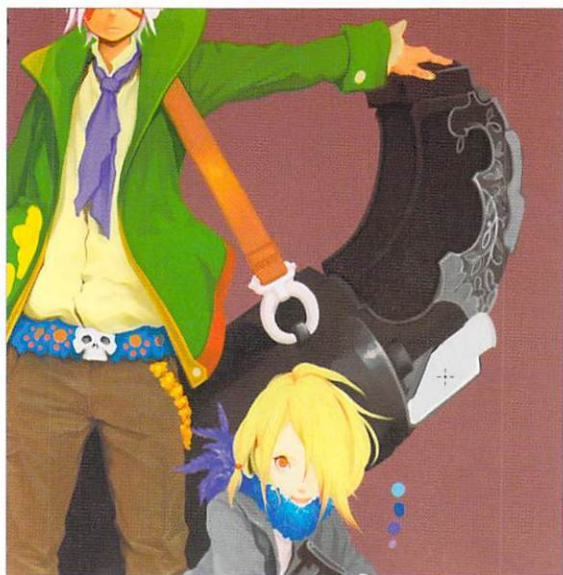
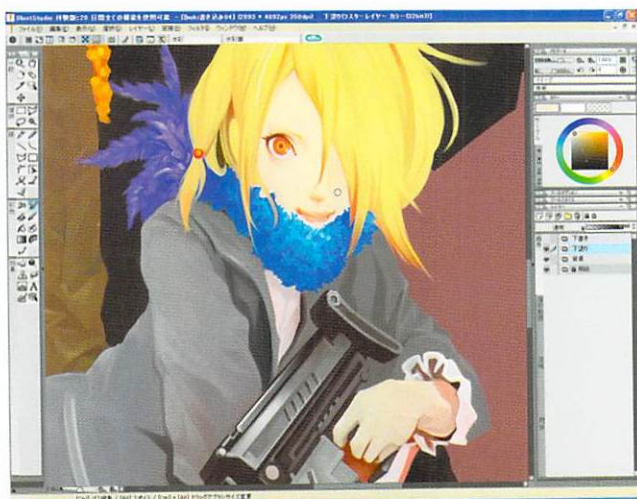
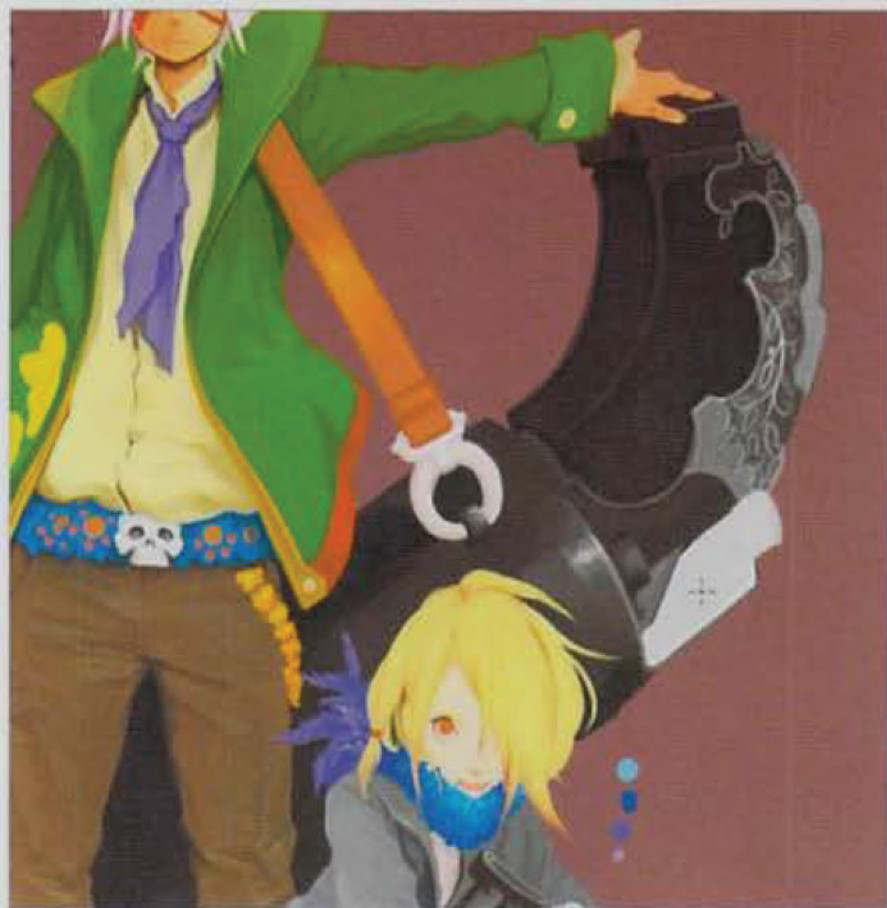
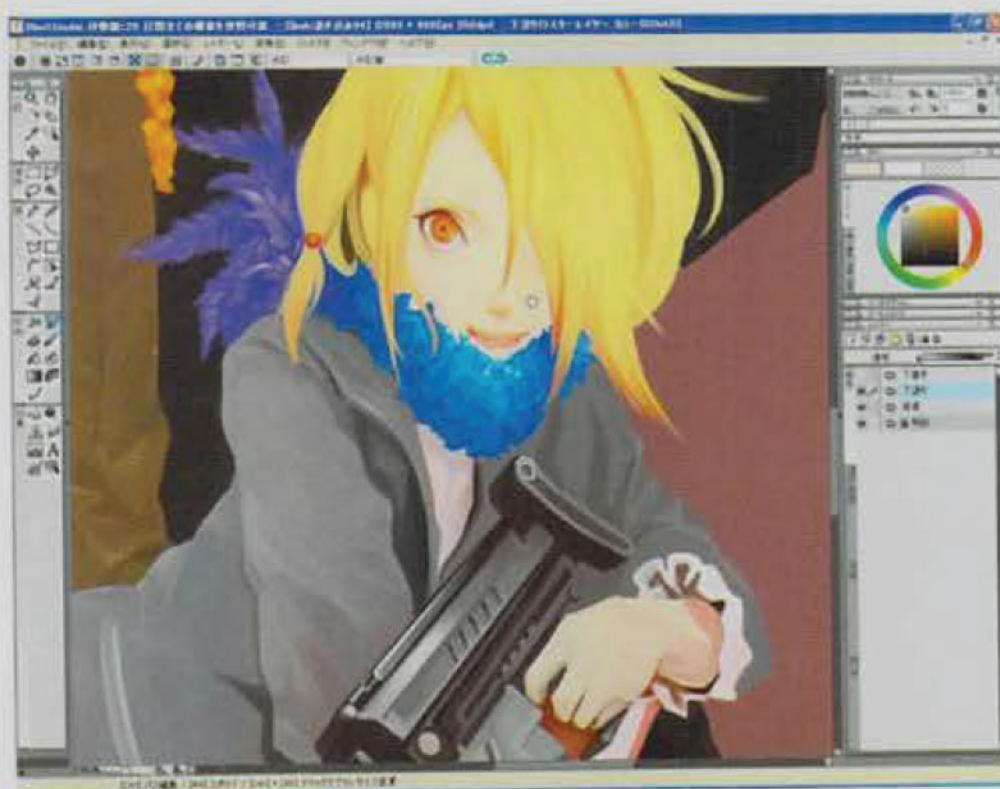
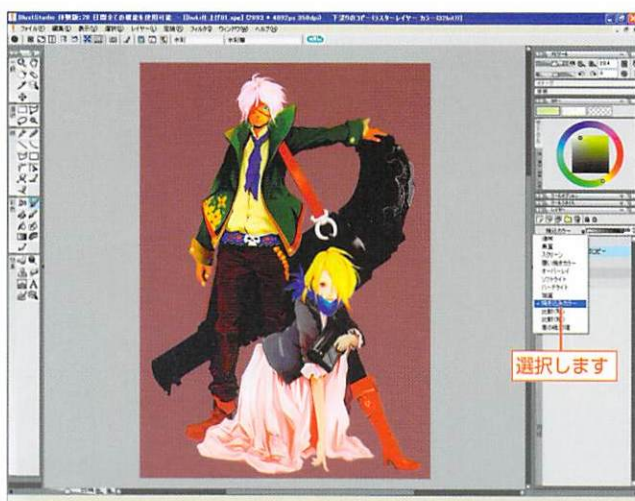
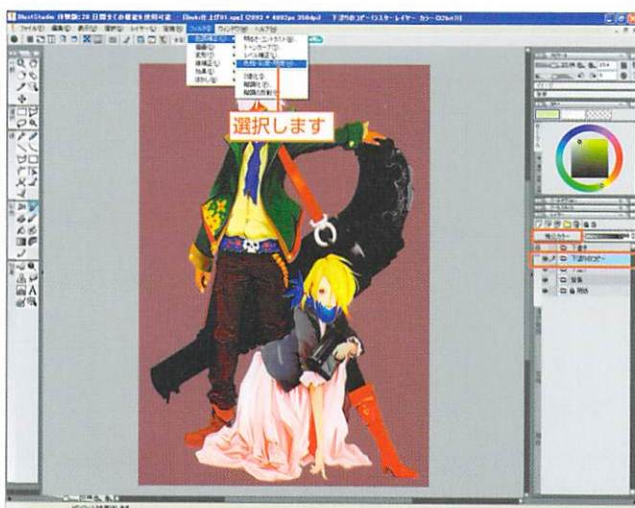
Drawing completed

STEP5 draw in detail

For the finishing work, I use "Watercolor" and "Airbrush".

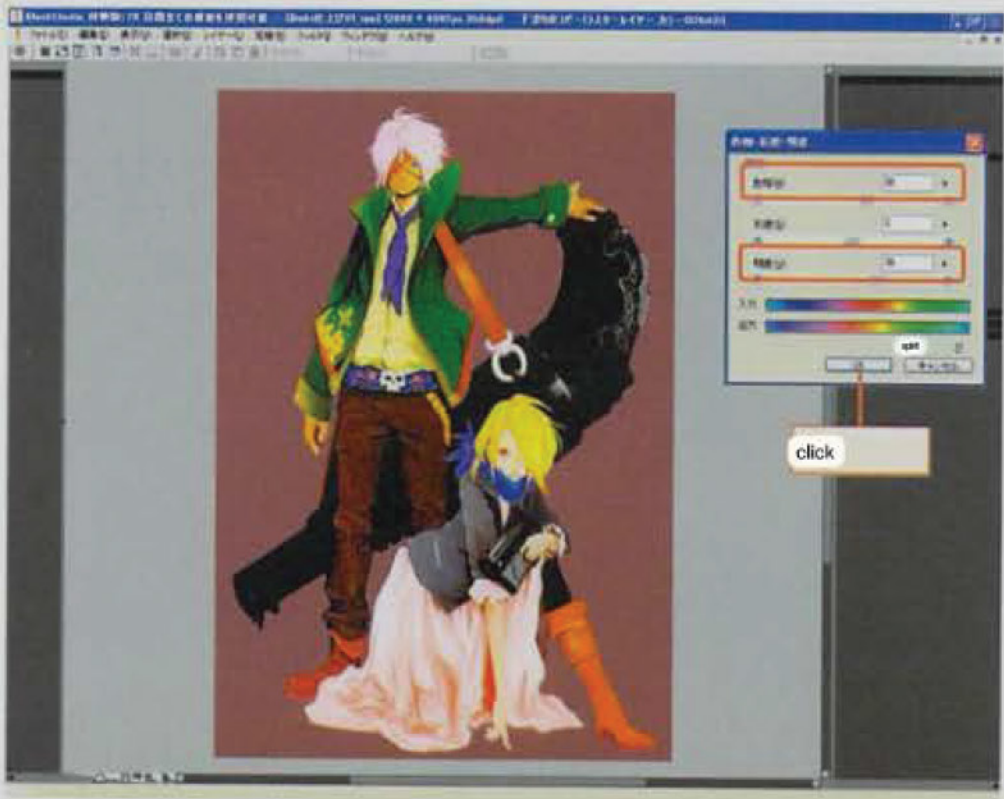
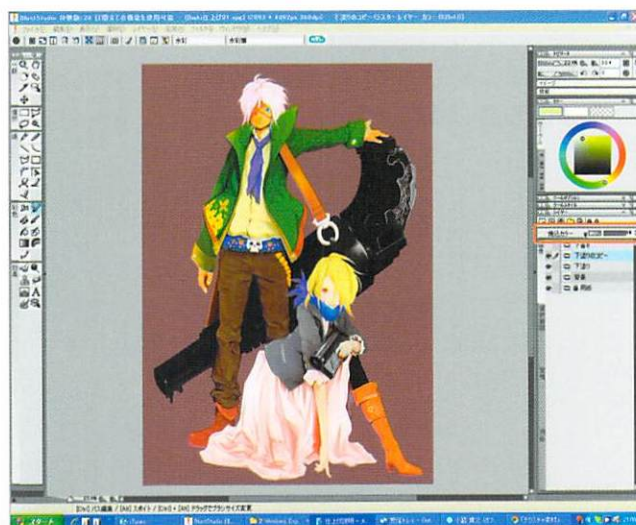
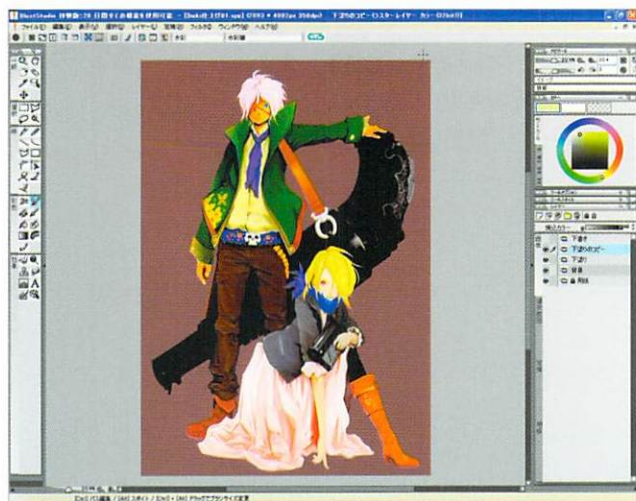
01 Let's fix the details a little more.

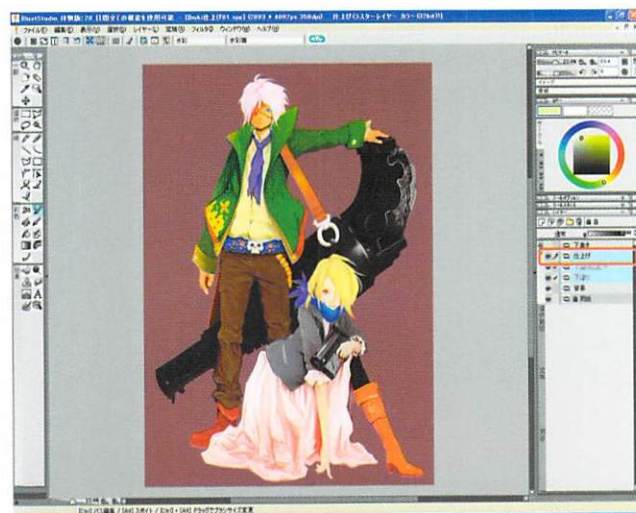
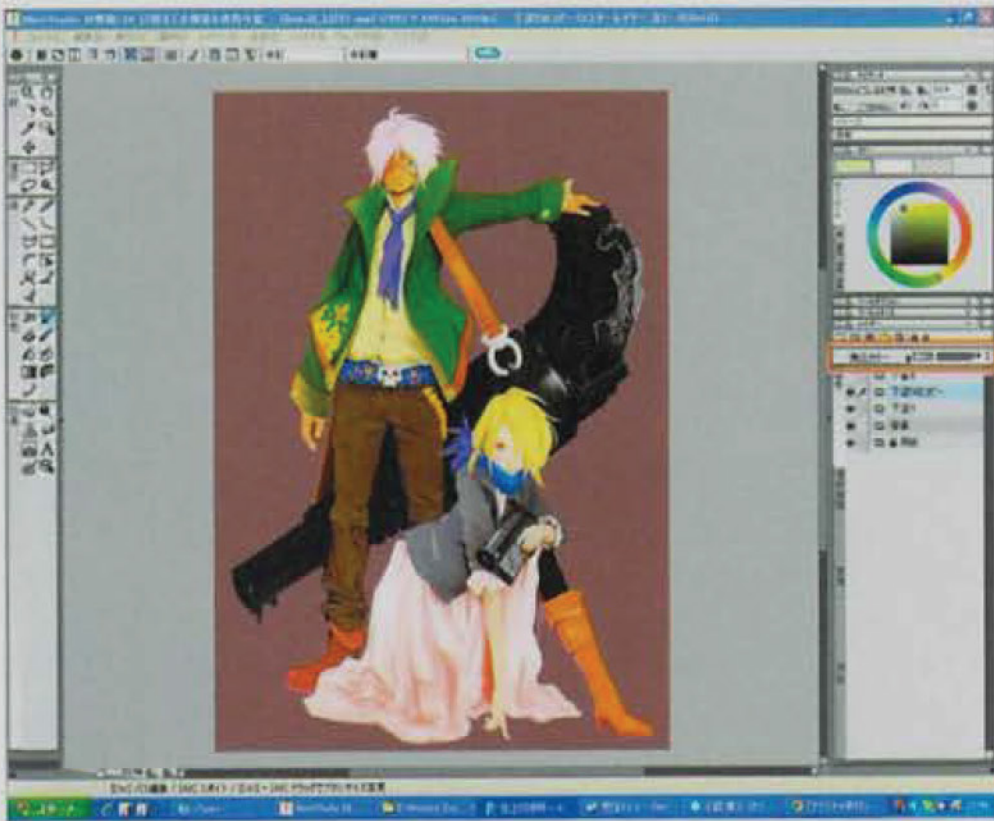
I drew a pattern on the boy's eyepatch and trimmed his hair a bit.

銃をリアルに描き出します。

女の子の瞳に描き加え、銃と髪の毛を整えました。

Draw a gun realistically.

I added the girl's eyes and arranged the gun and hair.

02 全体的に淡いので、少し強くします。
「下塗り」のレイヤーを複製します。
複製したレイヤーのモードを「焼き込みカラー」に設定します。

「フィルタ」メニューの「色調補正」から「色相・彩度・明度」を選択します。

「色相・彩度・明度」ダイアログの「色相」と「明度」のスクロールバーを「+30」に設定し、「OK」ボタンをクリックします。

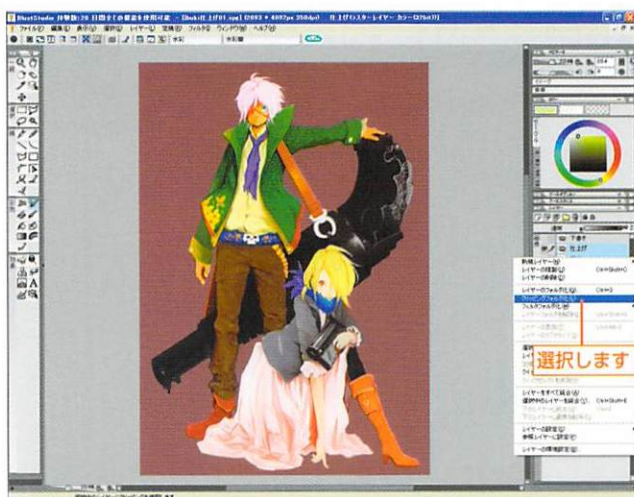
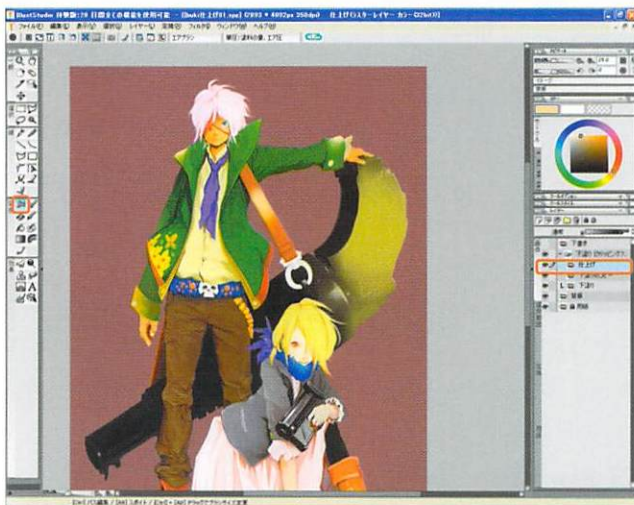
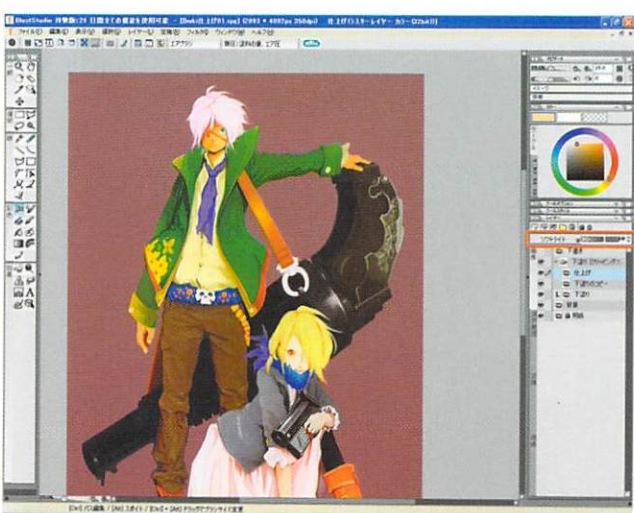
02 It's light overall, so I'll make it a little stronger. Duplicate the "Undercoat" layer. Set the mode of the duplicated layer to Color Burn.

Select "Hue/Saturation/Luminosity" from "Tonal Correction" in the "Filter" menu.

In the "Hue/Saturation/Luminosity" dialog, set the "Hue" and "Luminosity" scroll bars to "+30" and click the "OK" button

レイヤーの不透明度を「36%」にします。

STEP6 仕上げ

01 新規レイヤーを作成し、名前を「仕上げ」にします。

Set the layer opacity to 36%.

STEP6 Finish

01 Create a new layer and name it "Finish".

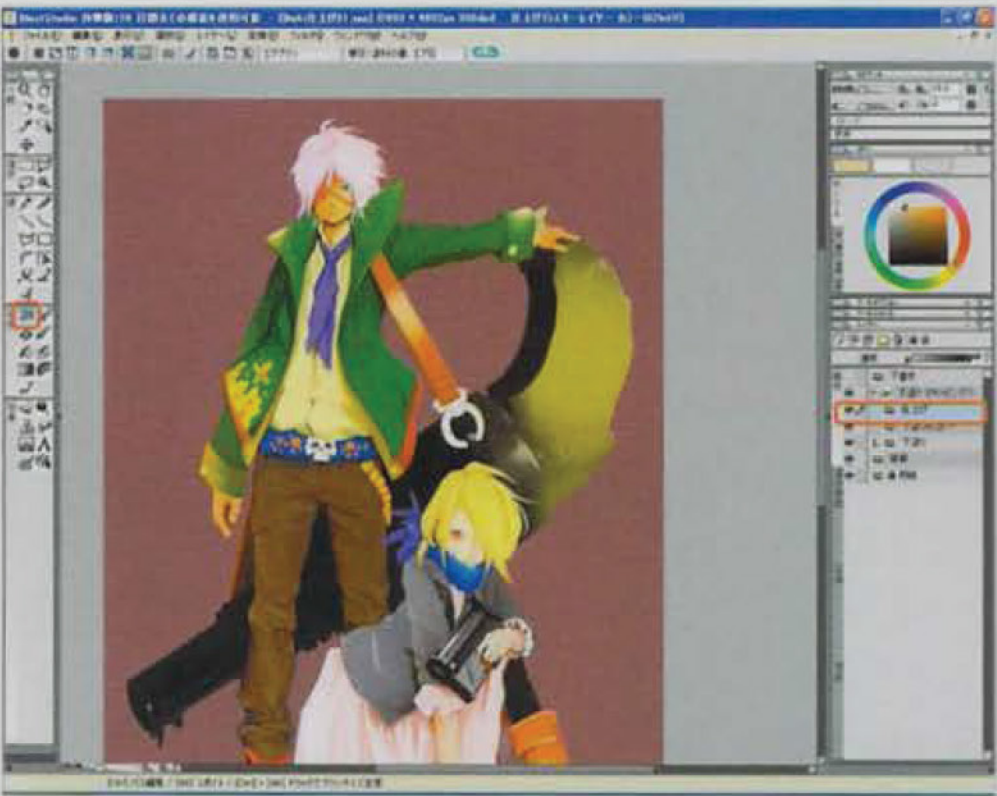
02 Shift キーを押しながら「仕上げ」、「下塗りコピー」、「下塗り」の各レイヤーを選択して、右クリックでメニューを表示させます。
「クリッピングフォルダ化」を選択します。
この設定をすることで「仕上げ」レイヤーに描いたものは、クリッピングフォルダ内の「下塗り」レイヤーの描画部分にしか反映されなくなります。

03 「エアブラシ」を選択し、「仕上げ」のレイヤー上に色を置いていきます。
設定は初期のままです。

04 「仕上げ」のレイヤーのモードを「ソフトライト」に設定して、不透明度を「60」に下げます。
男の子の武器が少し明るくなりました。

02 While holding down the Shift key, select the [Finish], [Undercoat Copy], and [Undercoat] layers, and right-click to display the menu.

Select "Clipping folder"

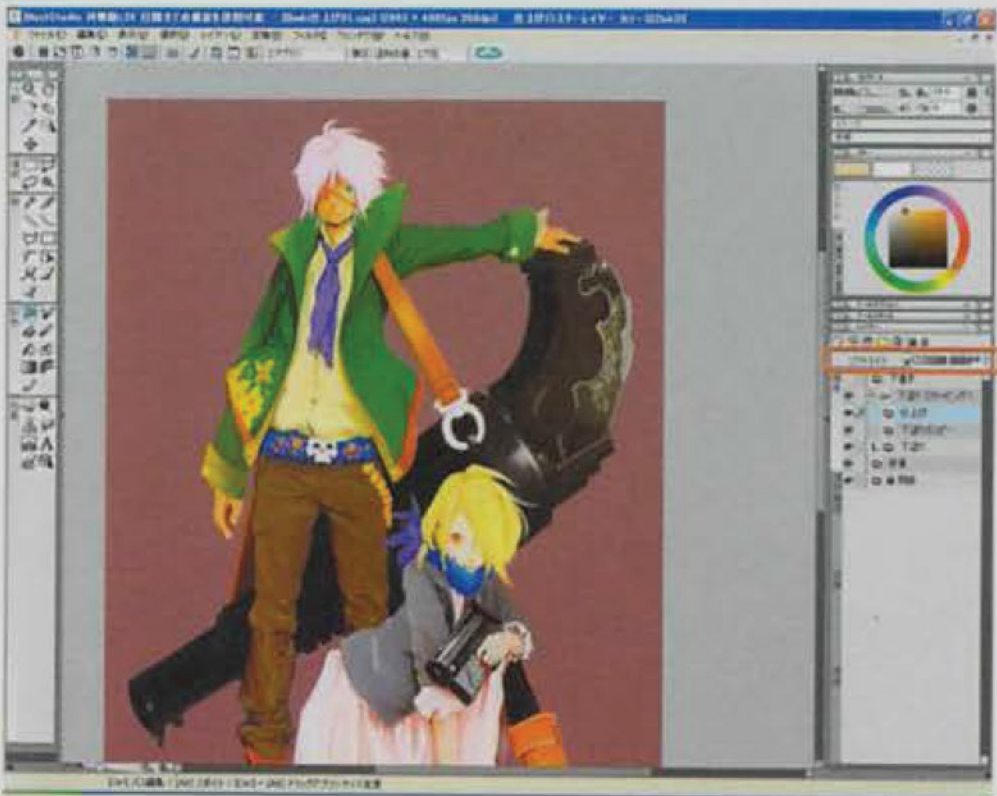
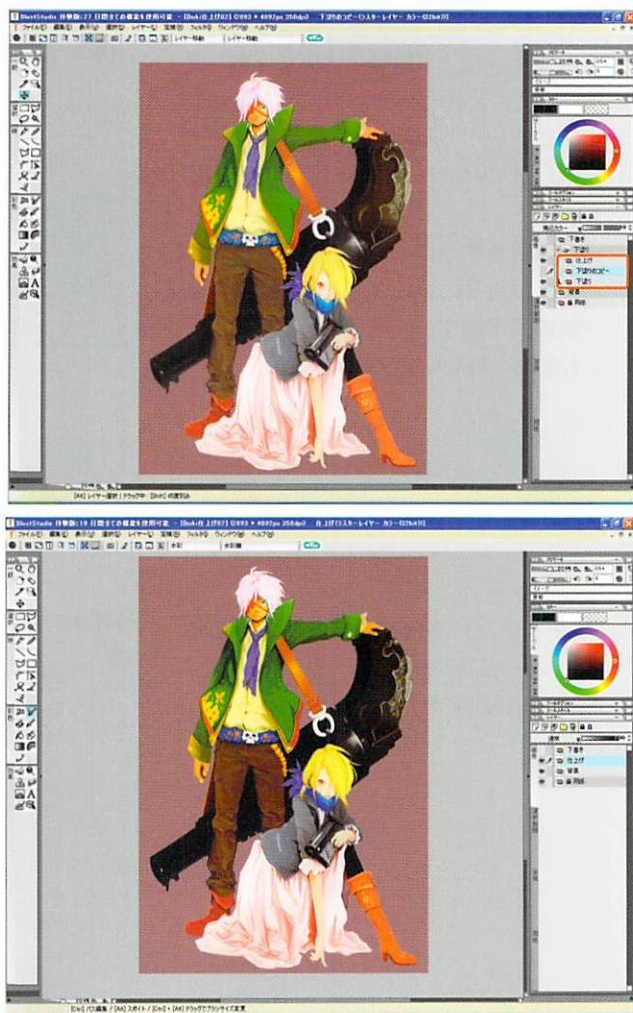
vinegar

With this setting, what you draw on the "finish" layer will only be reflected in the drawn part of the "undercoat" layer in the clipping folder.

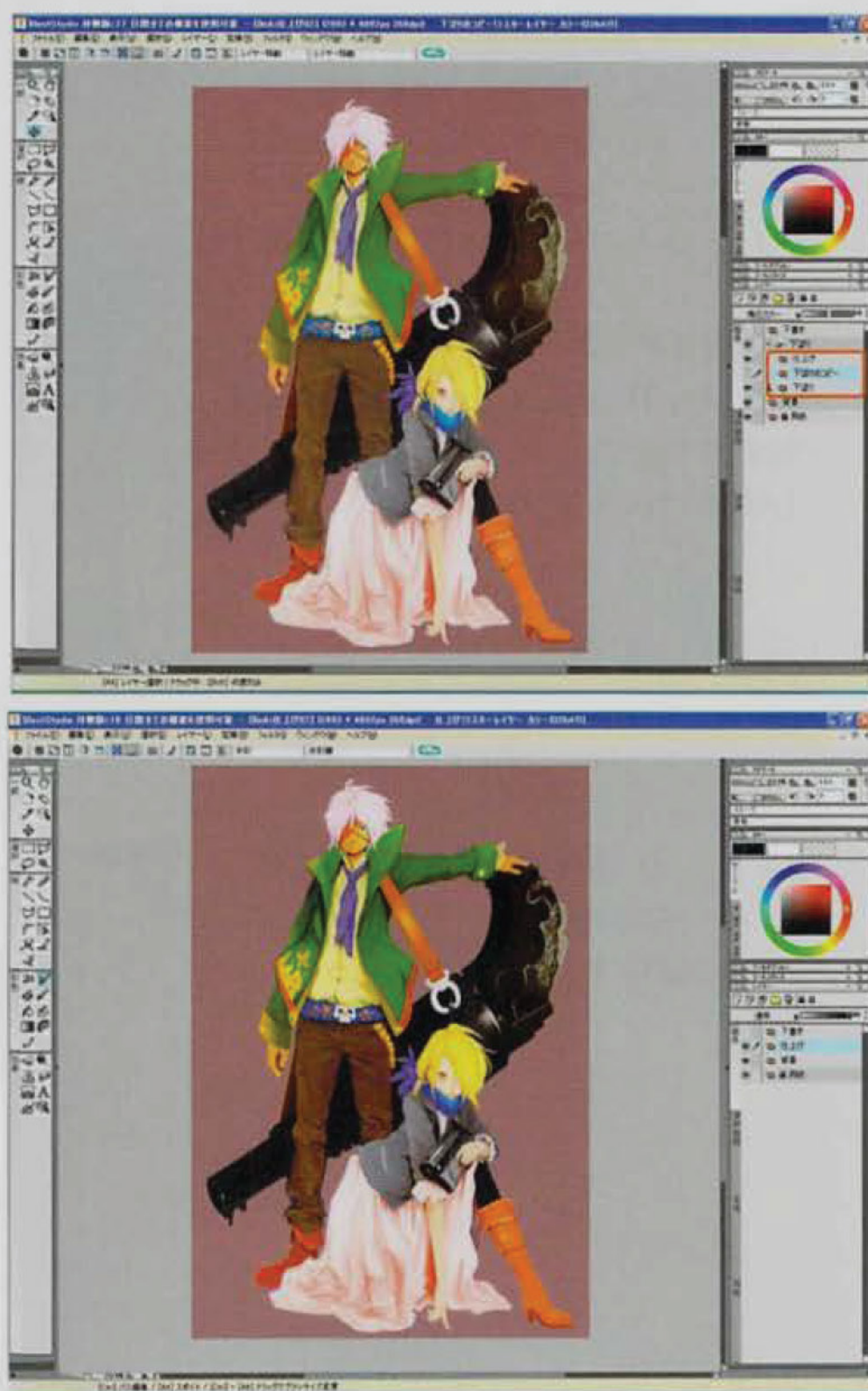
03 Select "Airbrush" and put colors on the "Finish" layer.

Settings are default.

04 Set the mode of the "finish" layer to "soft" and lower the opacity to "60".

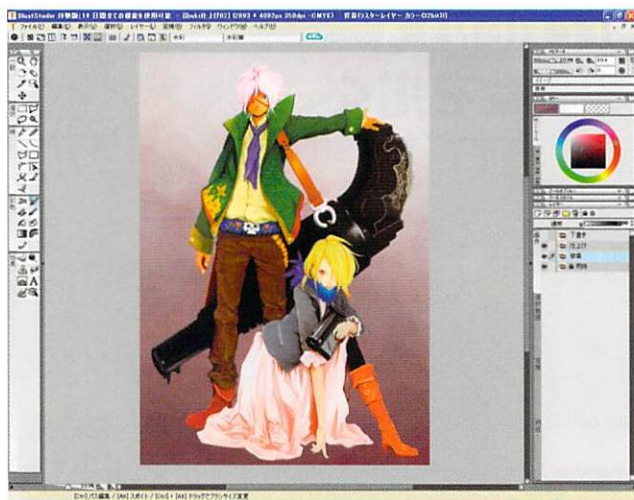
The boy's

weapon has become a little brighter.

05「下塗り」のレイヤーと「下塗りコピー」のレイヤーと「仕上げ」のレイヤーを統合し、名前を「仕上げ」とします。

06 最後にもう少し手を入れます。
男の子の武器とショルダーベルトの形状のアウトラインを描いてみたり、一部のディテールを描き込んだりしました。

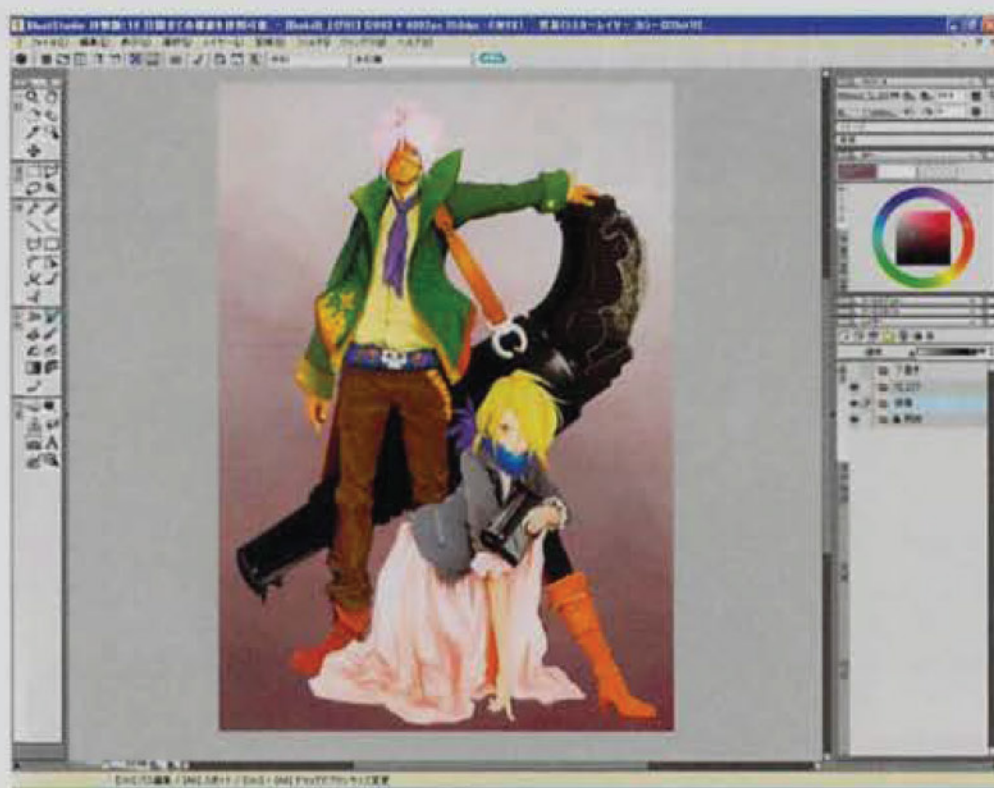
05 Combine the "Undercoat" layer, the "Undercoat Copy" layer and the "Finish" layer.

and name it "Finish".

06 I'll add a little more at the end.

I tried to outline the shape of the boy's weapon and shoulder belt, and added some details.

07「水彩」を使って背景をトントン叩くようにしてグラデーションを作ります。

08 羽のようなものを空中に飛ばしてみました。
背景の色を少し変えて完成です。

完成

07 Create a gradation by tapping the background using "Watercolor".

08 I flew something like a feather into the air. Just change the background color a little and you're done.

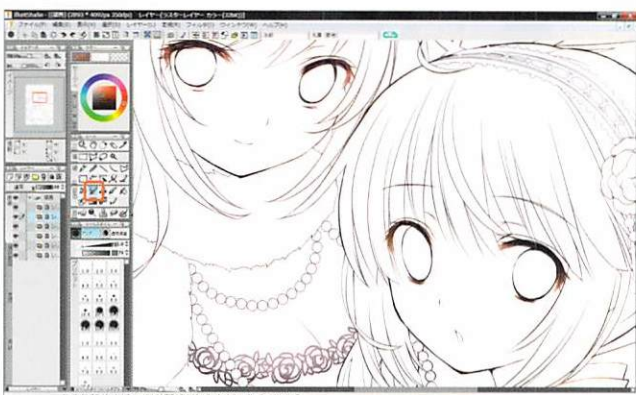
Finish

STEP2 線画を描く

01 ラフから線画を起こす

ラフのレイヤーの不透明度を「20%」まで下げ、レイヤーを新規作成して「乗算」に設定します。
「鉛筆」のサイズ「6.0」で、ラフのバランスが悪い箇所を修正しつつ線画を描きます。
重なる箇所はレイヤーを分けて描くと、はみ出した箇所を消しやすくなります。
胸元の薔薇模様も、太目の「鉛筆」で描きました。
傘の曲線の部分は、「曲線」のサイズ「1.0」を使いました。

02 線画の色変更

線画レイヤーの透明部分をロックし、目元や花など線画が黒く浮いてしまいそうになる箇所を明るい色で塗ります。
胸元の薔薇模様は、「水彩」で光が当たる部分に明るい色を塗りました。

STEP2 Draw a line drawing

01 Create a line drawing from the rough

Lower the opacity of the rough layer to
"20%", create a new layer and "Multiply"
set to Using a
pencil size of 6.0, draw a line drawing while correcting
the unbalanced parts of the rough sketch.
to come. If
you draw overlapping parts on separate layers, it
will be easier to erase the protruding parts.
The rose pattern on the chest was also drawn with a
thick "pencil". The
curved part of the umbrella is 'curved' This size
I used "1.0".

02 Change the color of the line drawing

Lock the transparent part of the line drawing layer, and paint
in a bright color the parts where the line drawing is
likely to appear black, such as the eyes and flowers.
For the rose pattern on the chest, I used "watercolor" to
paint bright colors on the areas where the light hits.

線画完成

STEP3　パーツごとに下塗りする

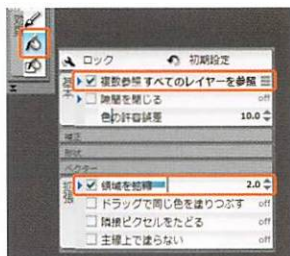
01 色分け

線画レイヤーの下に新規レイヤーを作り、パーツごとに塗りつぶしてツールで下地の色分けを行います。

「塗りつぶし」 の「ツールオプション」パレットの「基本」タブの「複数参照 すべてのレイヤーを参照」に設定し、「拡張」タブの「領域を拡縮・2.0」に設定しておくと、線画レイヤー以外にもパーツごとに色を塗ることができ、線画の下の塗り残しがなくなります。

それでも塗りきれなかった細かい部分は、「鉛筆」 などで塗りつぶします。

パーツが多すぎてレイヤーが増え過ぎた場合は、重ならない部分のレイヤーを統合します。

胸元とベルトの透けている生地の部分は、塗った後にレイヤーの不透明度を「50%」まで下げました。

Completed line drawing

■ Colors used for line drawings

STEP3 Prime each part

01 Color coding

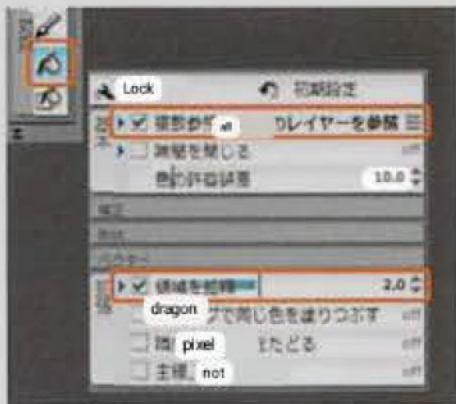
Create a new layer under the line drawing layer, fill each part, and color-code the base with the tool.

If you set to "Refer all layers" on the "Basic" tab of the "Tool Options" palette in "Fill" and set it to "Scale area/2.0" on the "Expand" tab, the line drawing You can also color each part in addition to the layer, eliminating the underpainting under the line drawing.

Fill in the small parts that were not completely painted with a "pencil" or the like.

If there are too many parts and too many layers, merge the layers where they don't overlap.

After painting the transparent parts of the chest and belt, I lowered the opacity of the layer to "50%".

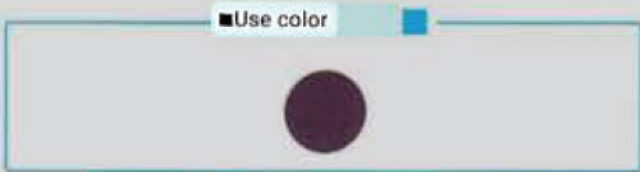
02 髪

サイズの大きめな「水彩」で、大まかに影を描きます。

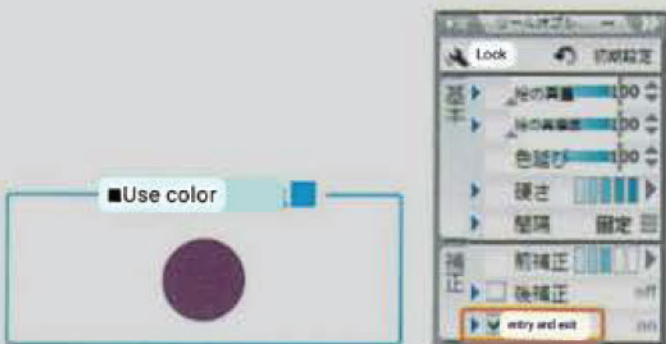
新規レイヤーを作成し、レイヤーのモードを「スクリーン」に設定します。光が当たる部分を入れます。

新規レイヤーを作成し、レイヤーのモードを「乗算」に設定します。「水彩」の「ツールオプション」パレットの「補正」タブの「入り抜き」にチェックを入れ、一番濃くなる影の部分を描きます。

薄紫で照り返しを入れます。
遠くにあるものは影を細かく塗らず、薄紫で塗りつぶすと奥行きが出ます。
同時に前髪の毛先を、不透明度を「17%」に下げた「水彩」で肌色に塗りました。色が暗い髪色の場合、こうすることで透明感が出て目元が明るくなります。

02 髪

Roughly draw a shadow with a large size "Watercolor".

Create a new layer and set the layer mode to Screen. Place the part that receives the light.

Create a new layer and set the layer mode to Multiply. On the "Tool Options" palette of "Watercolor", check the "Starting and ending" box on the "Correction" tab, and draw the darkest part of the shadow.

Add light purple to reflect the light. For objects in the distance, do not paint the shadows very finely, and fill them with light purple to create depth. At the same time, I painted the ends of the bangs in the skin color with "Watercolor" with the opacity lowered to "17%". If the color is dark, this will give a sense of transparency and brighten the eyes.

金髪に影を入れる場合も、同様にレイヤーのモードを「乗算」に設定して塗ります。
ハイライトを入れる場合は、「オーバーレイ」に設定してから、光が当たる部分に塗っていきます。

通常

■髪の使用色■

通常

■髪の使用色■

オーバーレイ

■髪の使用色■

乗算

■髪の使用色■

新規レイヤーを作成し「乗算」に設定し、傘の影になる部分に紫の影を入れます。
他の箇所の塗り方もほぼ同様です。

When adding shadows to the blond hair, set the layer mode to "Multiply" in the same way.

If you want to add highlights, set it to "Overlay" and then paint over the areas where the light hits.

通常

■ colors used ■

通常

■ color used

overlay

■ Hair color used ■

乗算

■ Use color of hair

Create a new layer, set it to "Multiply", and add a shadow to the shadow of the umbrella.

Other areas are painted in almost the same way.

線画レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、サイズ「9.0」の「鉛筆」で髪の細かい線を追加します。
単色のままだと浮いてしまうので、「レイヤー」パレットの「透明部分をロック」を押した状態にして、毛先などに濃い色を塗り馴染ませるようにします。

03 瞳

「水彩」の不透明度を「26%」に下げて、グラデーションになるように濃い色を塗ります。
白目の影も入れました。

さらに濃い色で、瞳の縁と中心と輪郭を入れます。

明度が高い色で薄く光を入れます。

Create a new layer above the line art layer and add a "Pencil" fine line of size "9.0".

If it is a single color, it will look floating, so I press the "Lock transparent part" button on the "Layer" palette and apply a dark color to the tips of the hair.

03 瞳

Lower the opacity of "Watercolor" to "26%" and paint a dark color to create a gradation. I also added shadows for the whites of the eyes.

Add a darker color to the green, center, and outline of the pupil.

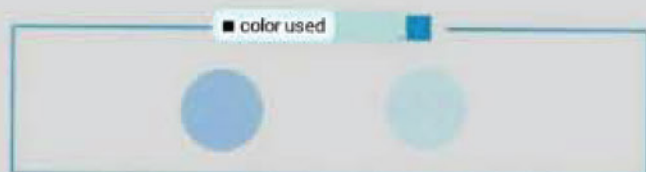
Add a thin amount of light with a bright color.

レイヤーを「オーバーレイ」に設定して、瞳の下の部分に光を入れます。

線画レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、「鉛筆」でハイライトの白を入れます。

「オーバーレイ」に設定して、さらにハイライトの下に光を入れます。

白目の影も追加しました。

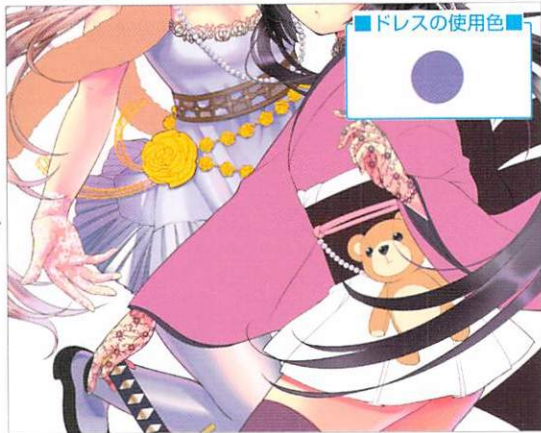
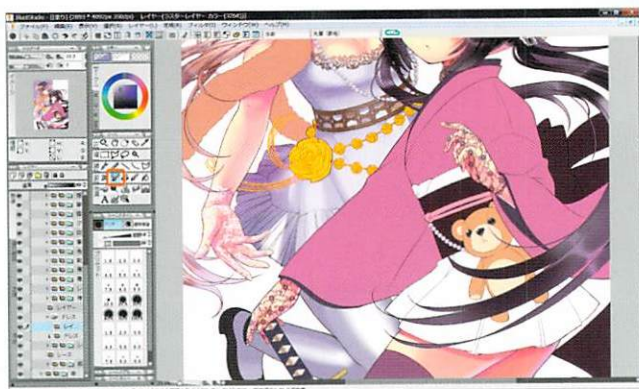
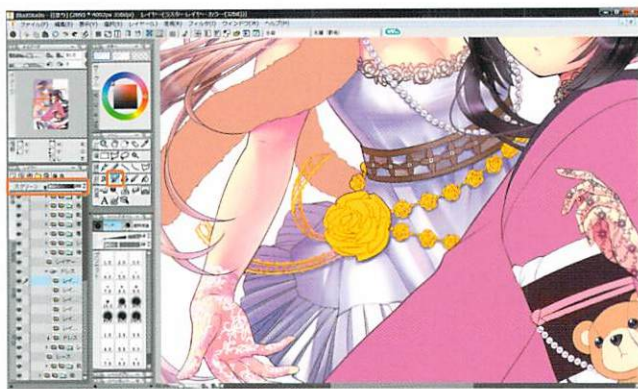
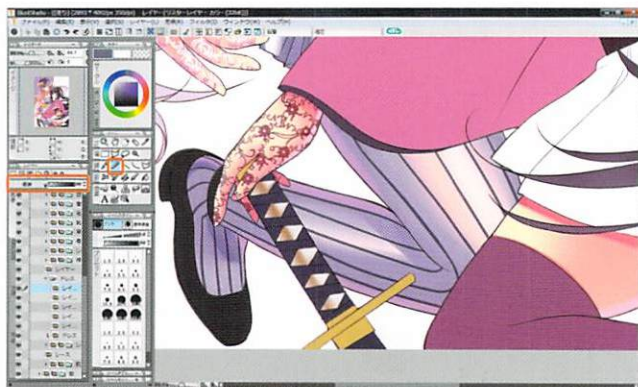
Set the layer to "Overlay" to add some light to the area below the pupil.

Create a new layer above the line drawing layer and add white highlights with the pencil.

Set to Overlay to add more light underneath the highlights.

I also added shadows for the whites of the eyes.

04 ドレスと袴

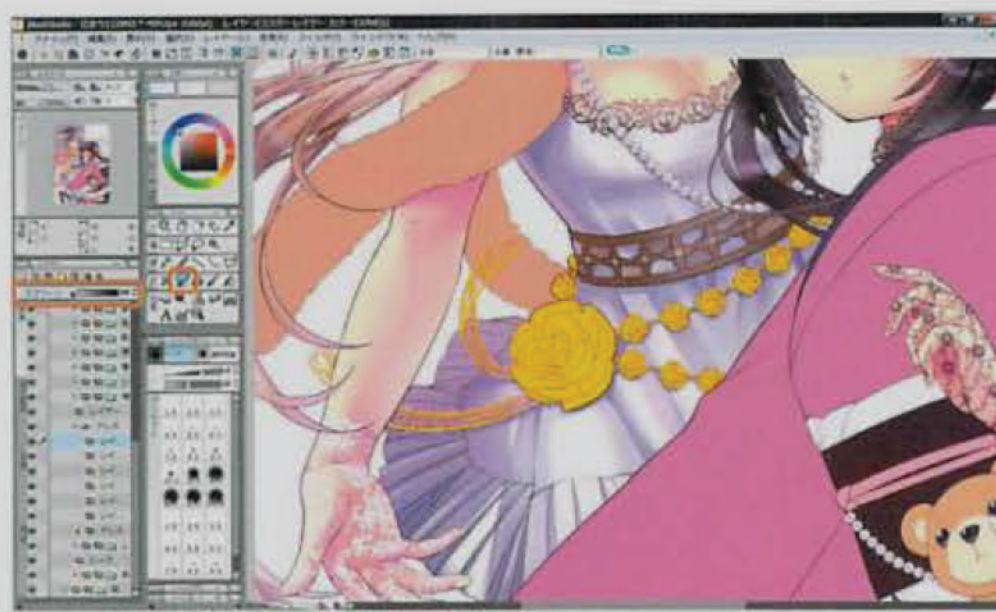
「水彩」と「ぼかしブラシ」で大まかに影を入れます。

「水彩」でもう一段階暗い影と照り返しを入れます。

新規レイヤーを作成し、「スクリーン」に設定します。しわに沿って光を入れます。

タイツが少し透けて見えるように、肌色を追加しました。
新規レイヤーを作成し、「乗算」に設定します。サイズ「10.0」の「鉛筆」でタイツのストライプを描きました。

04 Dress and 袴

"Watercolor" and "Blur Brush"

Add a shadow to the crab.

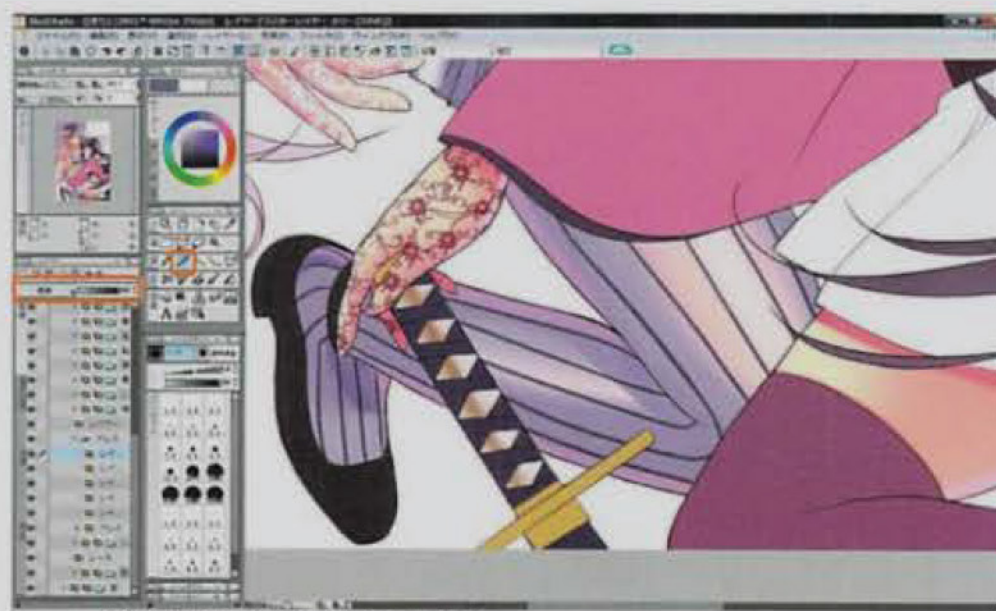
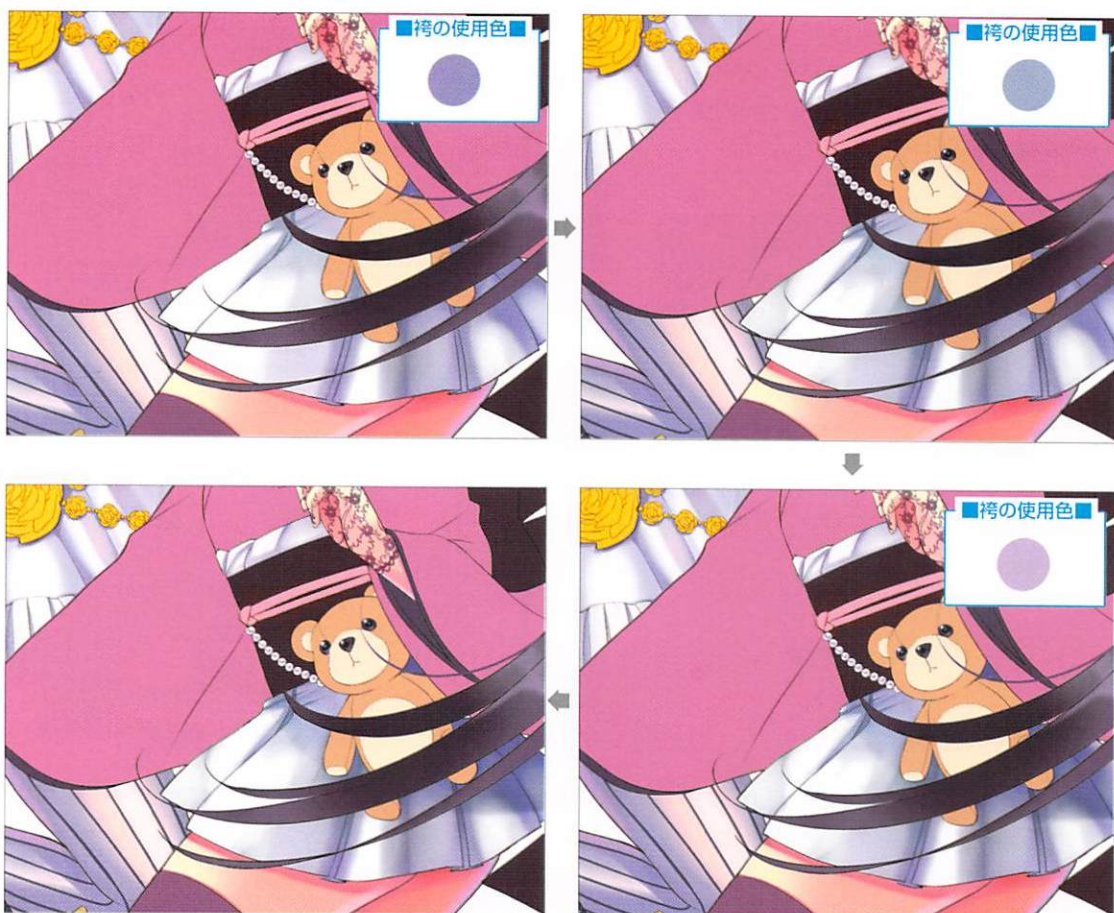
Add another level of dark shadows and reflections with "Watercolor".

Create a new layer and set it to "Screen". Light along the crease.

I added a flesh tone so that the tights are slightly see-through. Create a new layer and set it to Multiply. I drew the stripes of the tights with a "pencil" of size "100".

同じ色の袴も同様に塗ります。

■袴の使用色■

■袴の使用色■

■袴の使用色■

05 着物

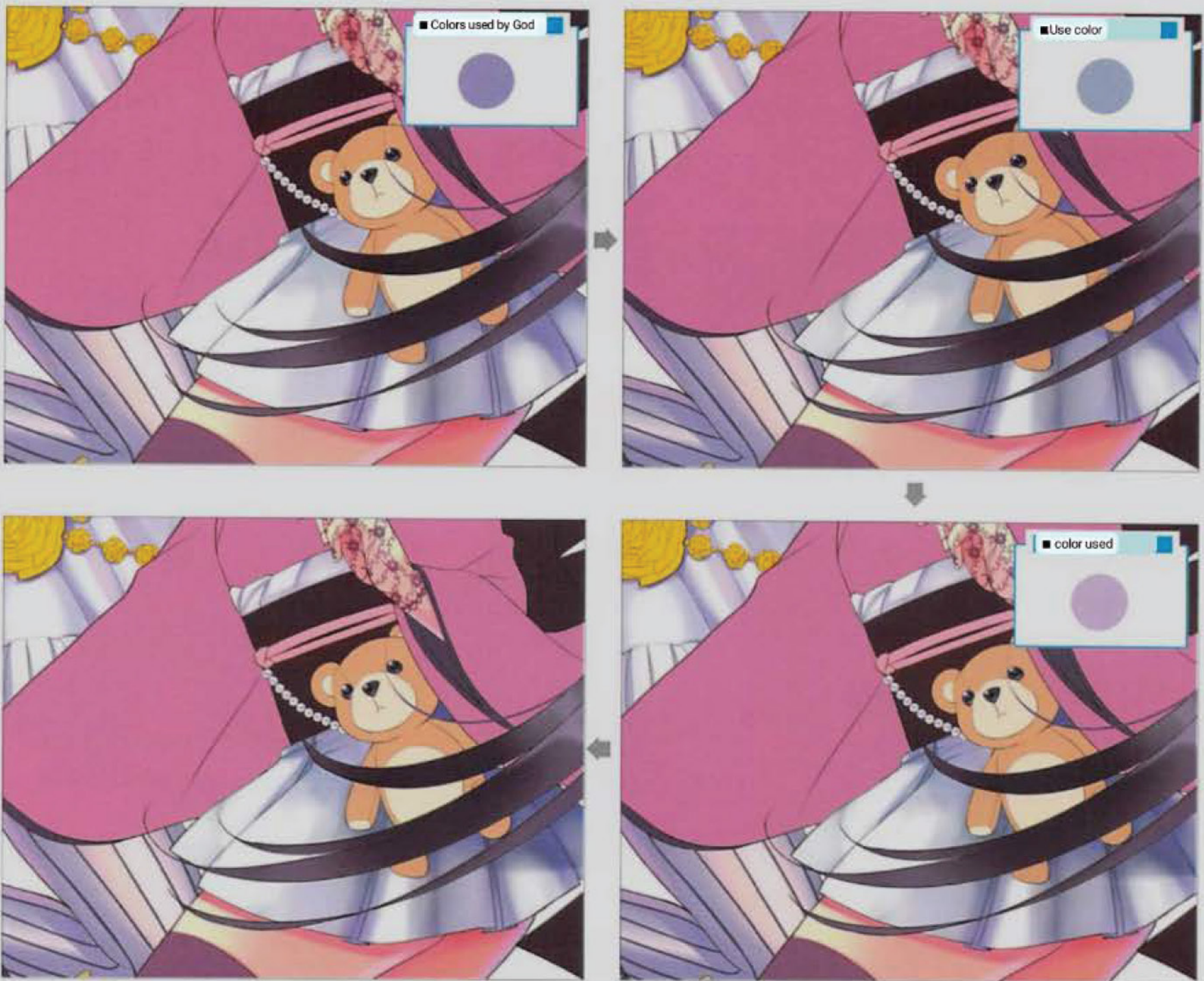
まず明るくなる部分を「水彩」で大まかに塗ります。
明るすぎたので不透明度を「65%」に下げて調節しました。

Paint the same color in the same way.

■ Colors used by God

■Use color

■ color used

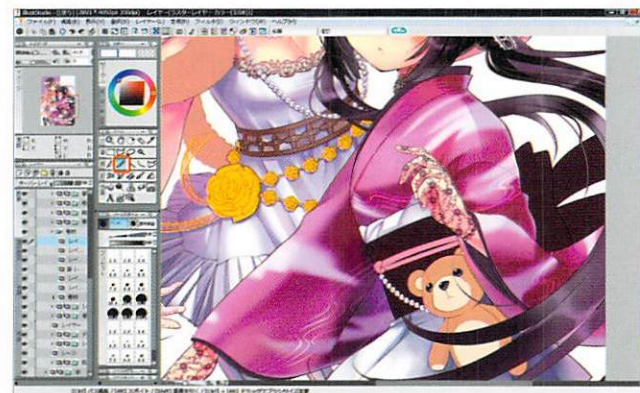
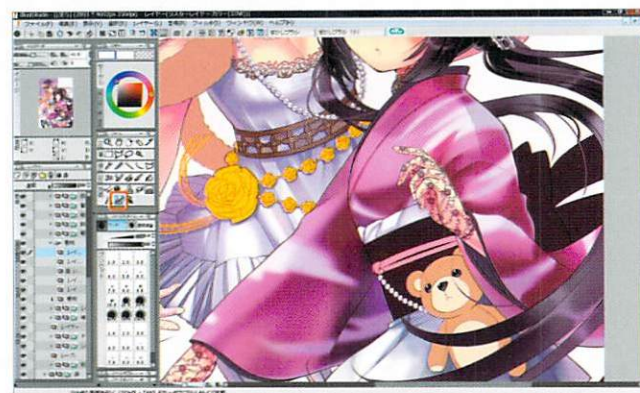
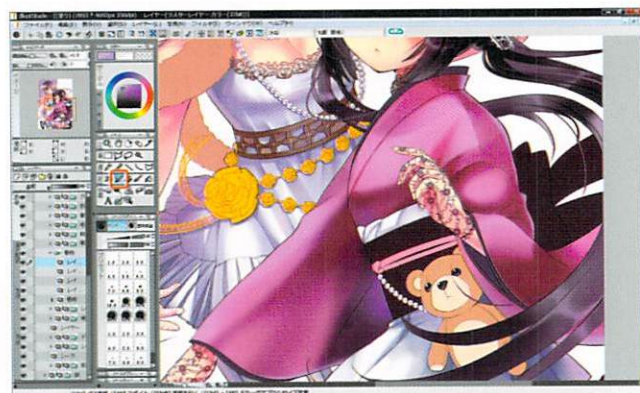
PART 3

05 着物

First, roughly paint the brighter areas with "Watercolor". It was too bright, so I lowered the opacity to 65%.

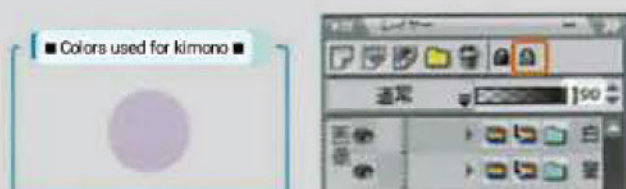
「水彩」と「ぼかしブラシ」で影を塗ります。
大まかに塗れたら「レイヤー」パレットの「透明部分をロック」して赤紫だけでなく青味がかった色も上から塗ると深みが出るようになります。

ふちに薄紫も入れました。

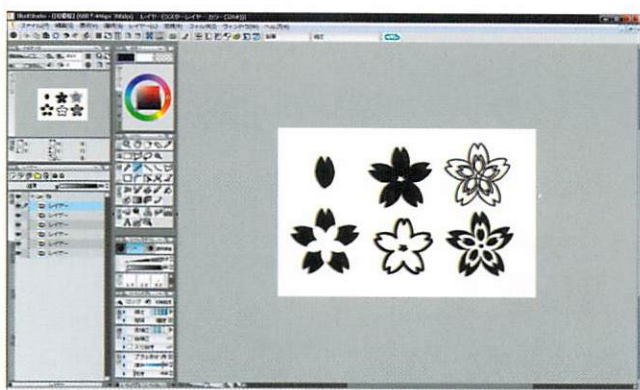
白で適当に塗った後、「ぼかしブラシ」で色を伸ばして雲模様を描きます。
「レイヤー」パレットの「透明部分をロック」して影をつけました。
白が目立ったので、不透明度を「90%」に設定します。

新規レイヤーを作成し、「オーバーレイ」に設定して不透明度を「70%」に下げます。サイズ「10.0」の「鉛筆」で川模様を描きました。
均一にたくさんの線が引けない場合、コピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）で微妙にずらしていけば綺麗に見えます。
「選択」メニューの「選択範囲の拡張」→「塗りつぶし」で、所々太い線にしてみました。

If you can roughly paint the shadows with paint.
"Watercolor" and "Blur brush", turn "Lock transparent part" on the "Layer" bullet and paint not only reddish purple but also a bluish color from above to create depth. increase.

I also added light purple to the edges.

After painting appropriately with white, draw a cloud pattern by extending the color with the "blur brush". Click Lock Transparency on the Layers palette.
I hid it and added a shadow.
Since the white color stands out, I set the opacity to "90%" set to

Create a new layer, set it to "Overlay" and lower the opacity to "70%".
River with a "pencil" of size 10.0"
I drew a pattern.
If you can't draw a lot of lines evenly, copy (ctrl + times) & paste (Ctrl + times) and shift slightly to make it look neat.
You can
Extend Selection in the Select menu
・I made a thick line in some places with "Fill".

新規レイヤーを作成し、「加算」に設定して不透明度を「50%」に下げます。「パターンブラシ」の「ツールセット」パレットの「にじみスプレー」 にじみスプレー を使用します。「ツールオプション」パレットの「散布」を「780」、「密度」を「1」に設定して、光模様を入れました。

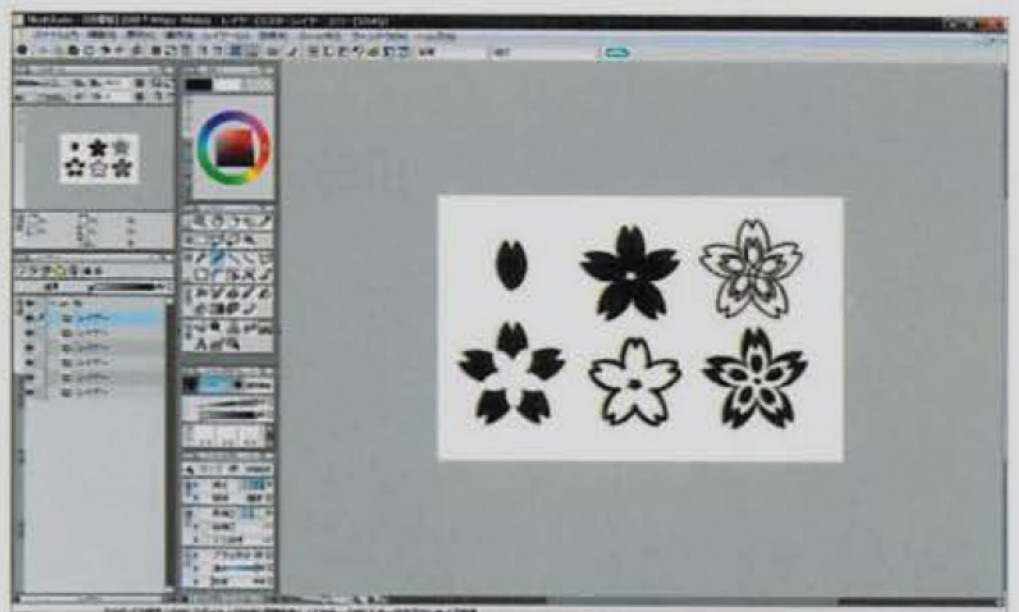
桜模様を描きます。
1つのパターンの桜模様を作ります。
レイヤーを選択し、「編集」メニューの「特殊な描画」→「選択範囲をフチ取り」などの機能を使って、1つのパターンから色々なバリエーションを作ります。

「編集」メニューの「自由変形」を選択し、「プロパティ」パレットの設定を使って着物のしわに沿うように変形しながら、5つのパターンを貼り付けていきます。
新規レイヤーを作成し、「加算」に設定を変更して不透明度を「20%」に下げます。細かい花びらも加えました。

アクセントが欲しいので、花びらを加筆します。新規レイヤーを作成し、「加算」に設定し、不透明度を「70%」に下げます。大きめの花びらを「鉛筆」で描写しました。

Create a new layer, set it to Additive and lower the Opacity to 50%. Use the Bleed Spray • Spray from the Pattern palette. In the Tool Options palette, I set Scatter to 780 and Density to 1 to create a light pattern.

Brush Toolset

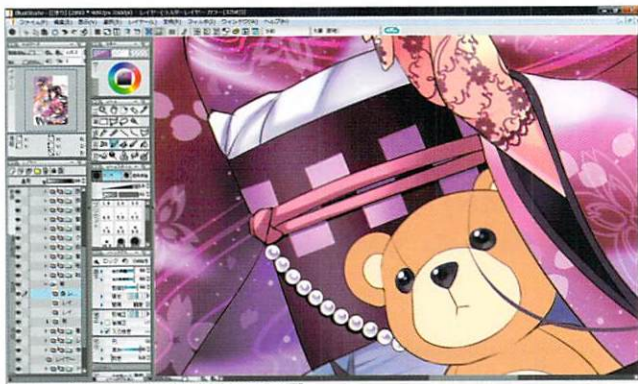
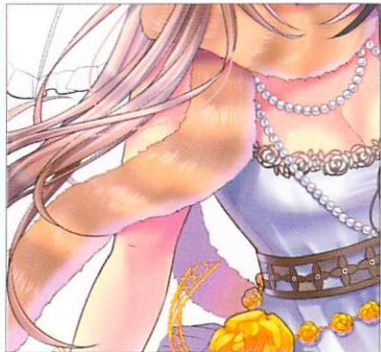
Draw a cherry blossom pattern.

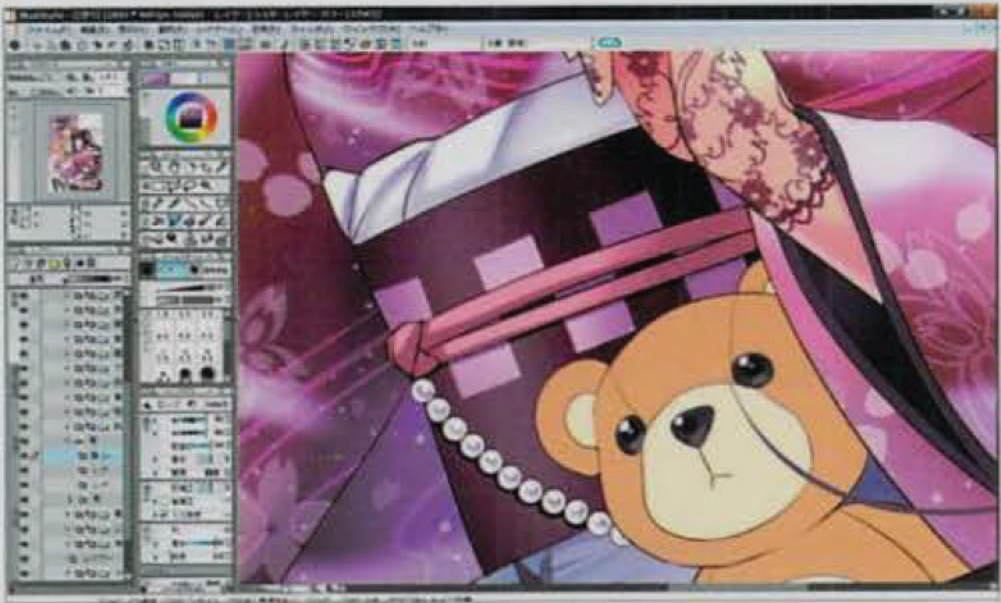
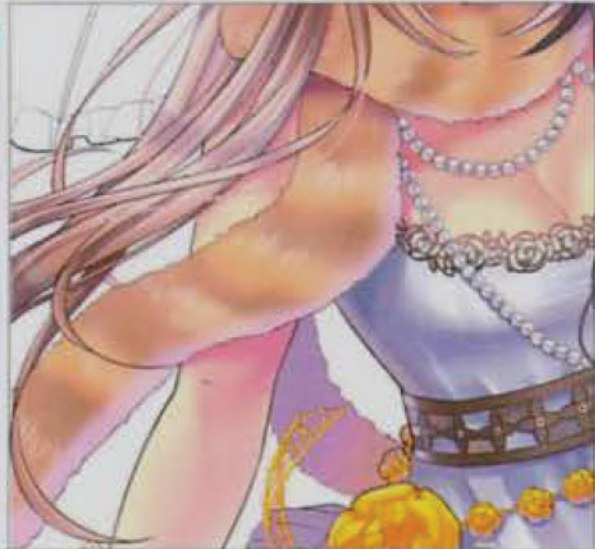
Make one pattern cherry blossom pattern. Select a layer and use functions such as "Special drawing" and "Outline selection" in the "Edit" menu to create various variations from one pattern.

Select "Free Transform" from the "Edit" menu and use the settings in the "Properties" palette to transform along the wrinkles of the kimono and paste the five patterns. Create a new layer, change the setting to Additive and lower the opacity to 20%. I also added small petals.

I want an accent, so I add the petals. Create a new layer, set it to Additive and lower the Opacity to 70%. "I drew the large petals with a pencil.

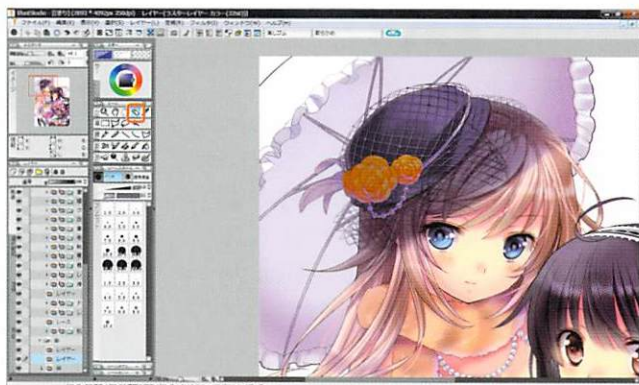
PART 3

06 装飾品

帯の模様は「矩形選択」を使って四角く塗りつぶした後、変形させて柄を入れました。

他のパーツも今までの塗り方と同様、塗り進めていきます。
大まかな薄い影→濃い影→照り返し→光沢の順です。

06 Ornaments

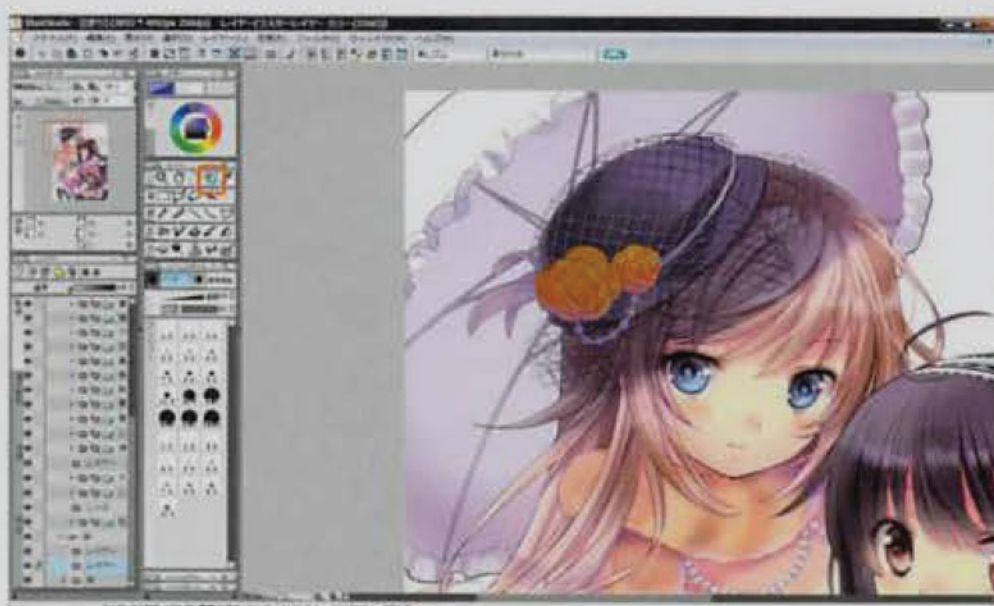
For the obi pattern, fill in a square using "Rectangle selection" and then transform it to insert the pattern. I was.

Other parts will be painted in the same way as before. The order is roughly light shadow → dark shadow reflection → gloss.

07 傘

「水彩」、「ぼかしブラシ」、「鉛筆」を使い分け、光を入れます。
下地が濃い色なので、影は白く塗った後に、「消しゴム」の不透明度を「31%」に下げてつけます。
薔薇の模様を描きます。
不透明度「90%」に下げたレイヤーに「鉛筆」で模様が入るラインを塗り、「消しゴム」で適当に薔薇模様を描きます。
「乗算」でさらに影を付けます。

■傘の使用色■

最後に「オーバーレイ」のレイヤーを作り、「エアブラシ」でオレンジやピンクの淡い光をかけて人物の塗りは終了です。

人物完成

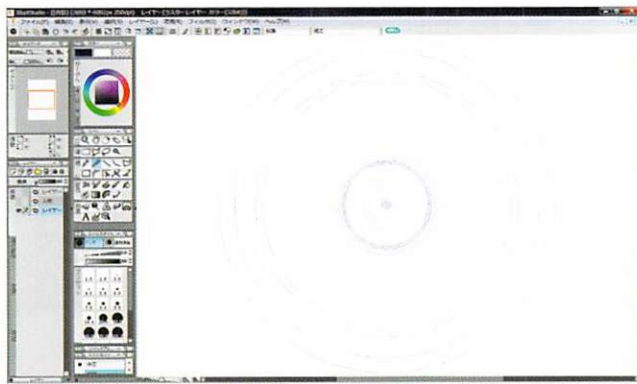
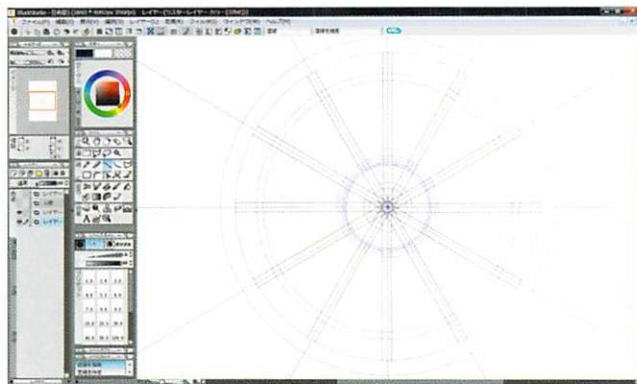
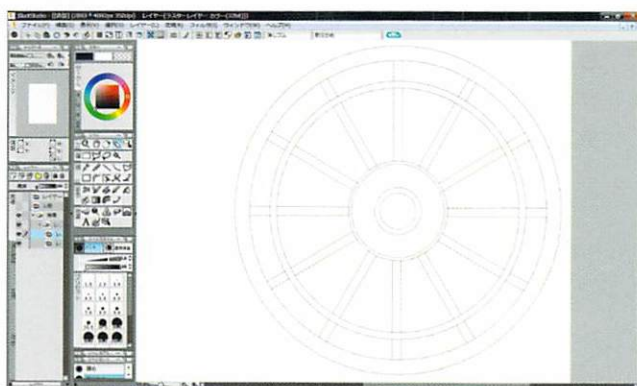
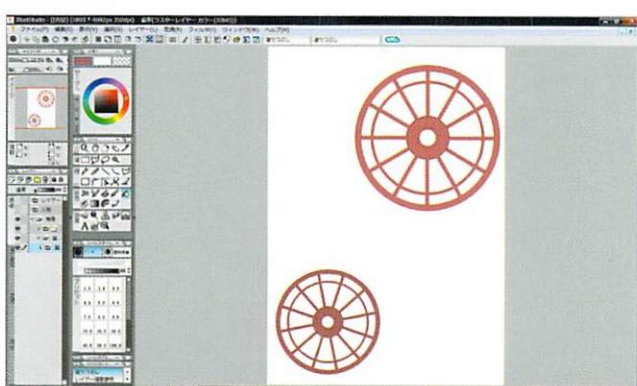
07 傘

Use "watercolor", "blur brush", and "pencil"
to add light. Since the base is a
dark color, after painting the shadow white
In addition, set the opacity of the "Eraser" to "31%"
lower it to the
Draw a rose pattern.
On the layer with the opacity lowered to "90%",
paint a line with a pattern with a "pencil",
Draw a rose pattern appropriately with the "eraser"
increase.
Add more shadows with Multiply.

Finally, create an "overlay" layer, and use
the "airbrush" to apply a faint orange or
pink light to finish painting the character.

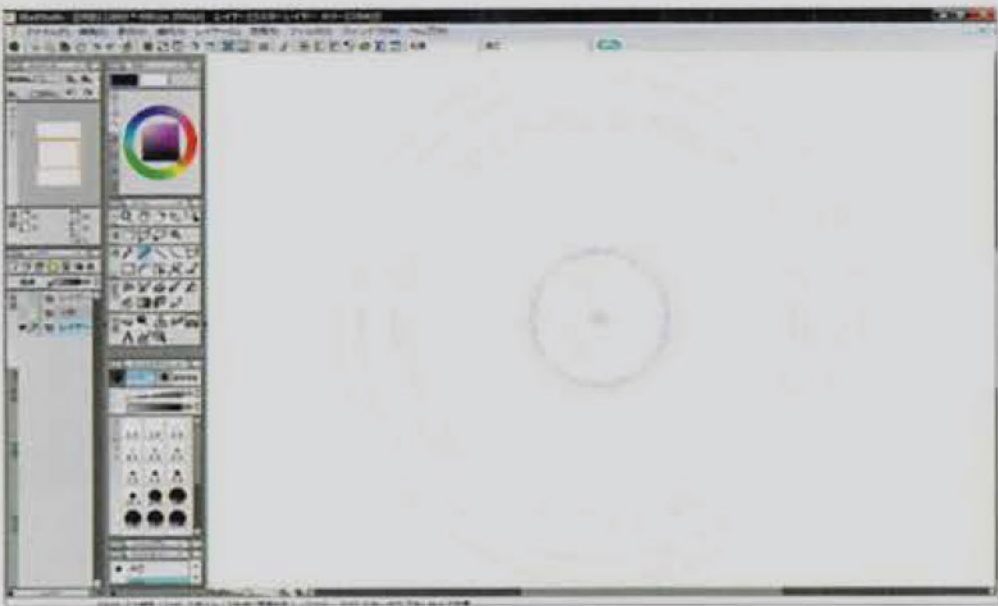
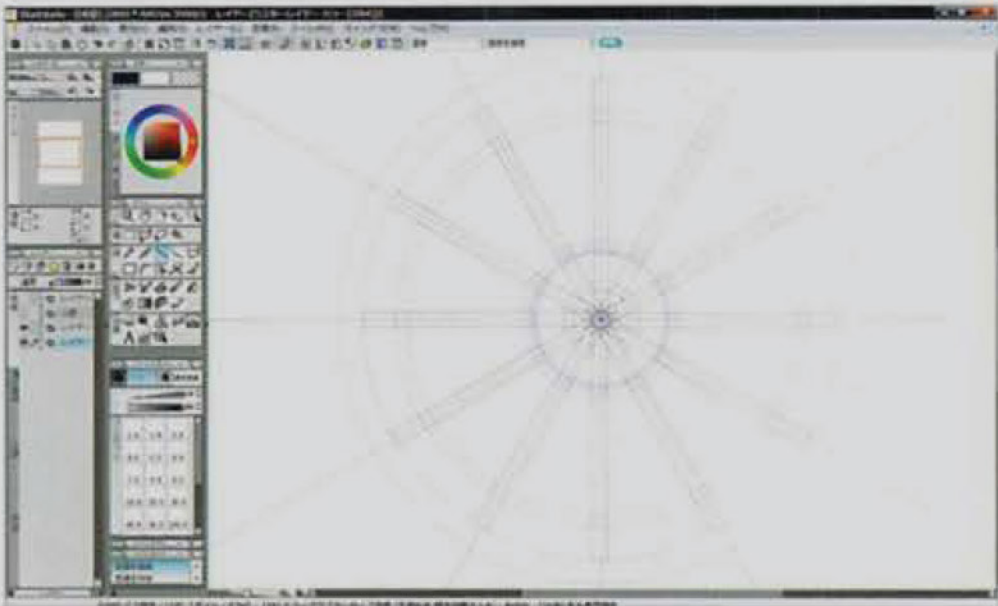
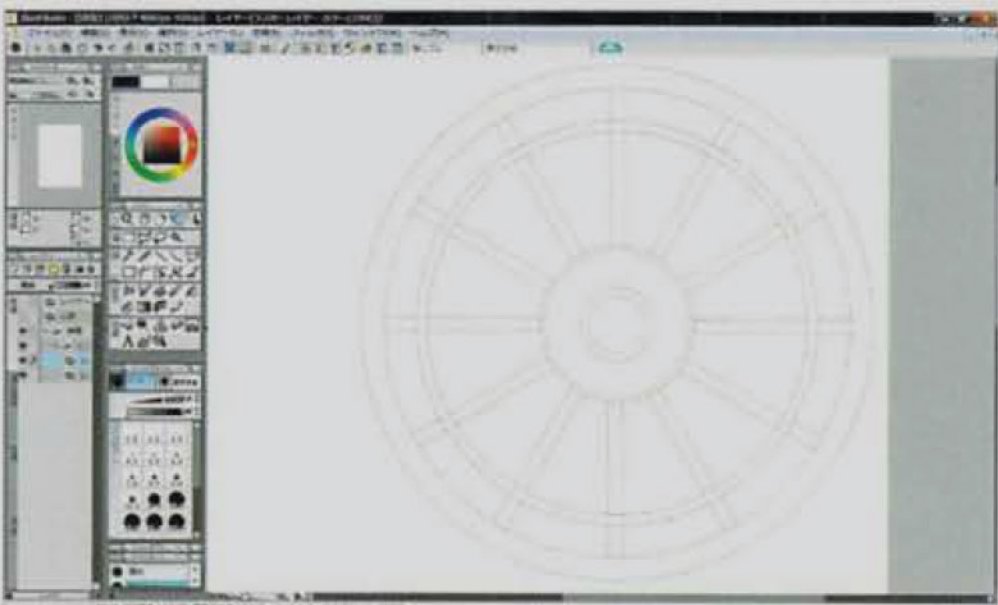
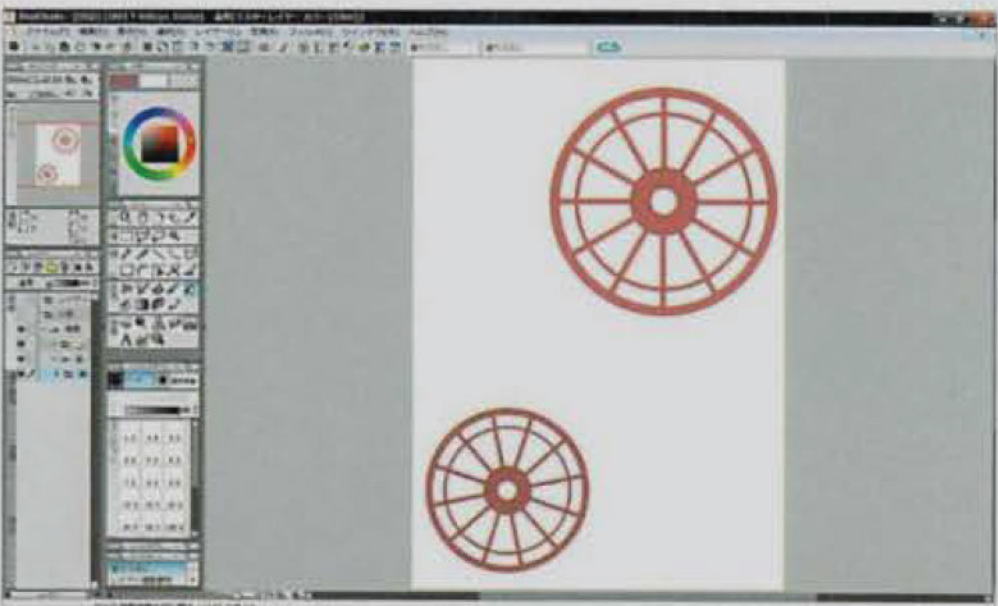
character completion

STEP5 背景を描く

01 歯車を描く

「定規」メニューの「特殊定規の作成」から「同心円定規を作成」を選びます。画面中心に丸い「同心円定規」が現れます。カーソルが「同心円定規」にスナップしますので円を描きたい場所にカーソルを移動し、同心円を描きます。サイズ「3.0」の「鉛筆」を使いました。

次に、「定規」メニューの「対称定規の作成」から「12点対称定規」を選びます。「直線」で線を引きました。

はみ出た箇所を消し、右上に配置して線画の完成です。

「塗りつぶし」で色分けした後、複製して左下にも配置します。

STEP5 Draw the background

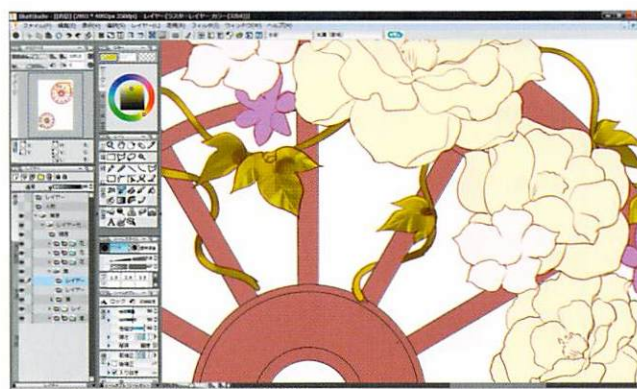
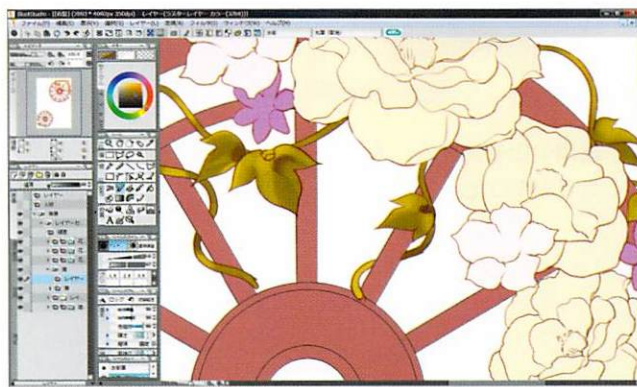
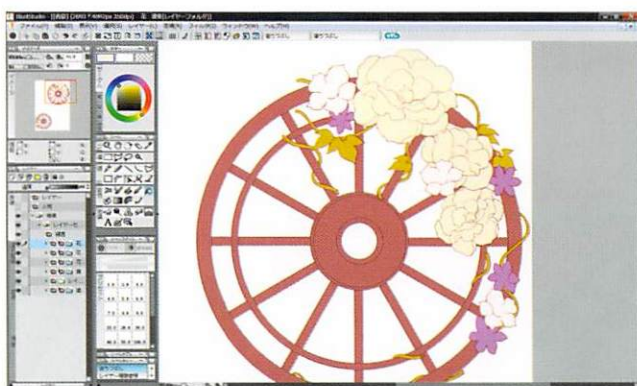
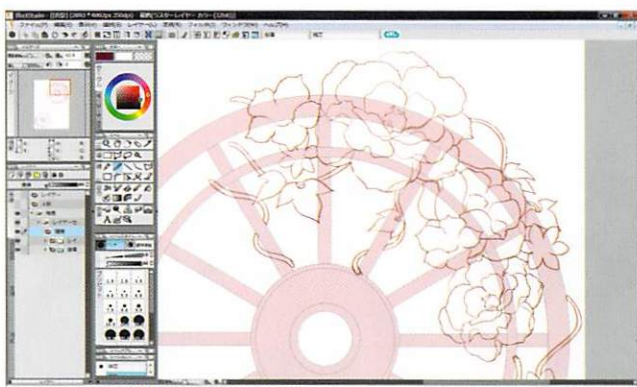
01 Draw a gear

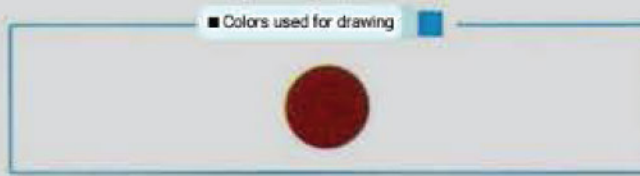
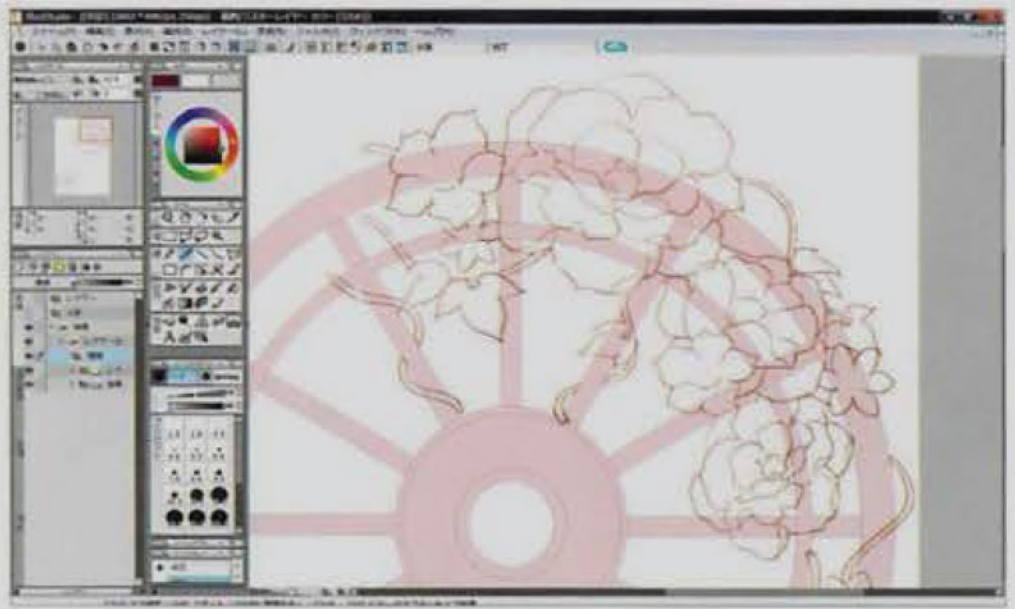
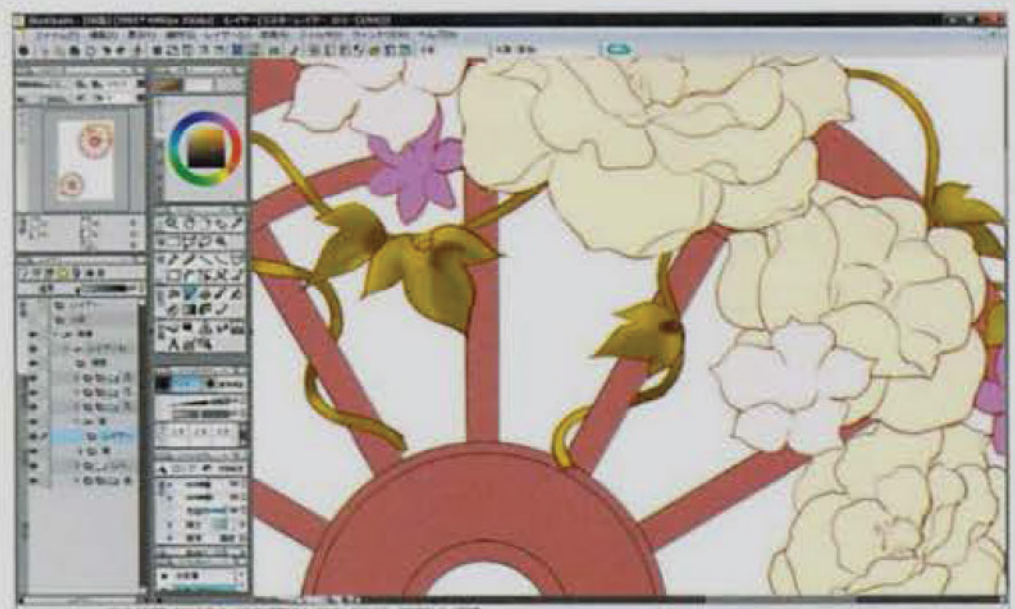
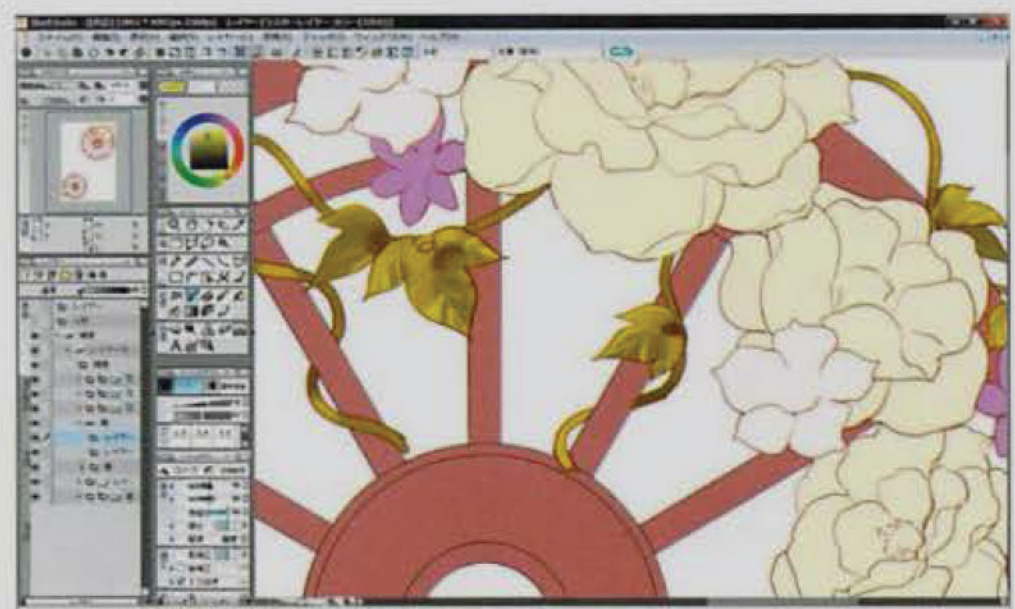
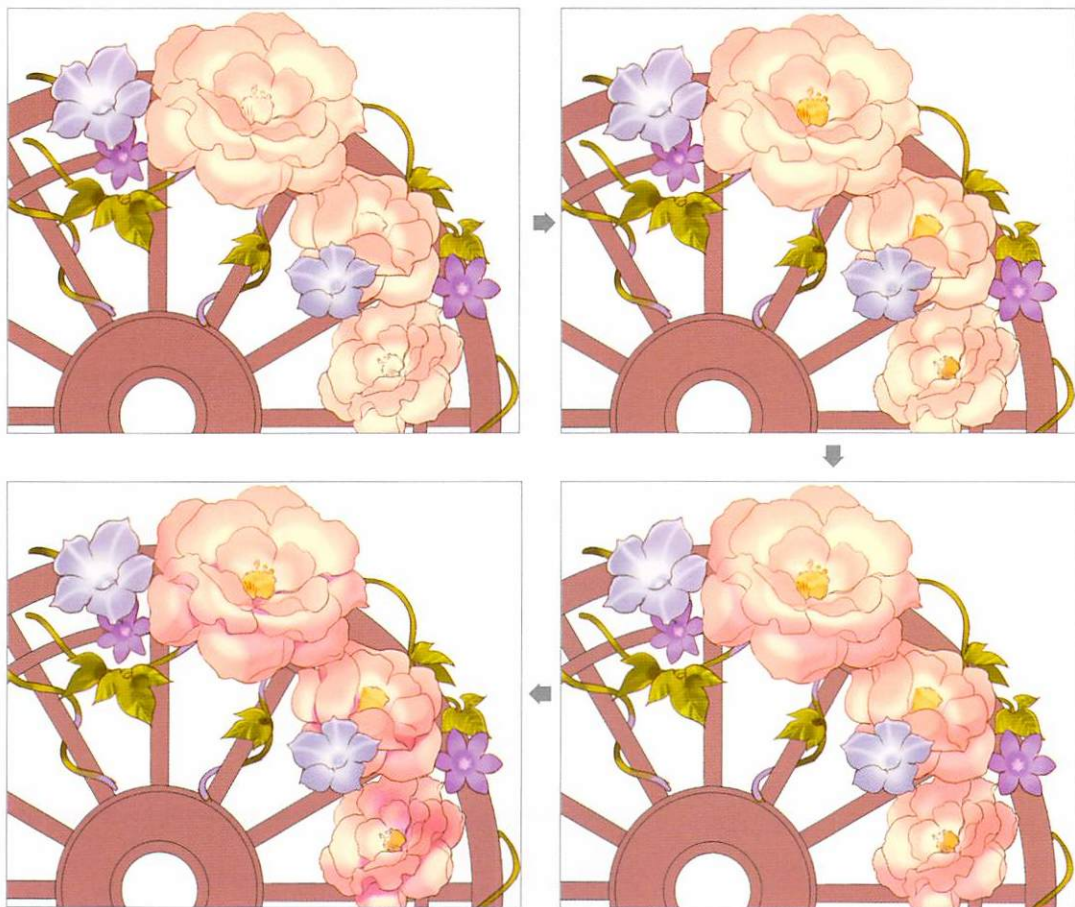
Select "Create Concentric Circle Ruler" from "Create Special Ruler" in the "Ruler" menu. A round "concentric circle ruler" appears in the center of the screen. The cursor will snap to the "concentric circle ruler", so move the cursor to the place where you want to draw a circle and draw a concentric circle. I used a "pencil" of size "3.0".

Next, select "12-point symmetrical ruler" from "Create symmetrical ruler" in the "Ruler" menu. I drew a line with "straight line".

Erase the protruding part and place it on the upper right to complete the image.

After coloring with "Fill", duplicate it and place it on the bottom left as well.

02 植物を描く

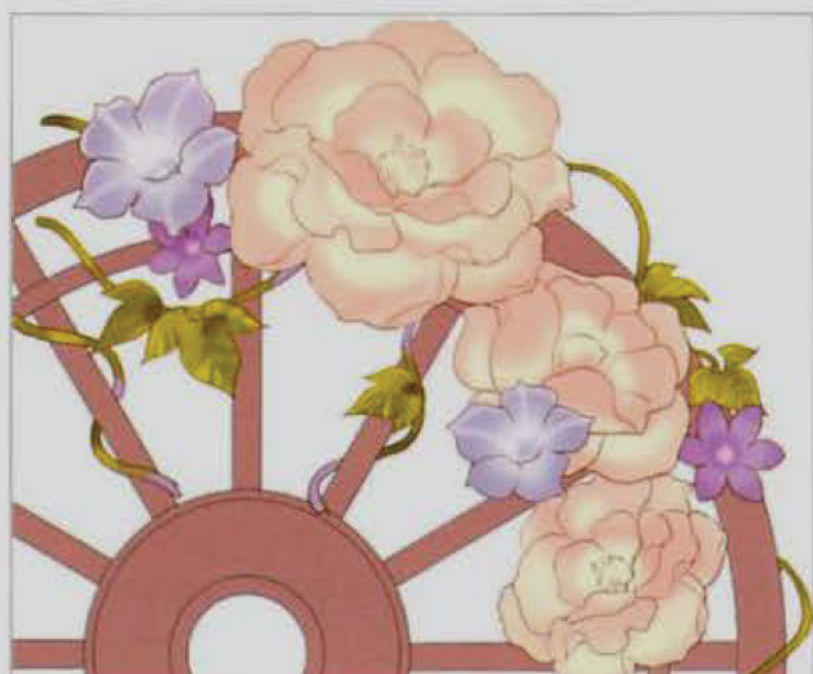
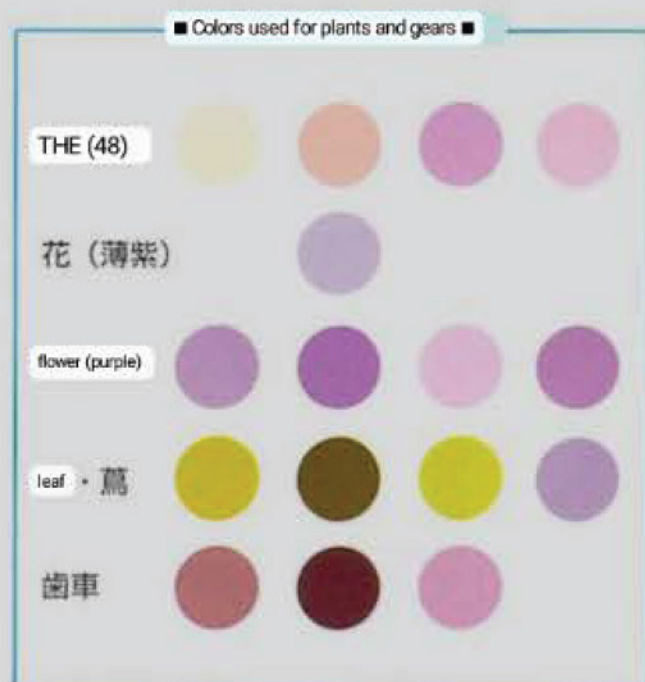
歯車のレイヤーの不透明度を下げ、サイズ「6.0」の「鉛筆」で線画を描きます。
人物に被ってしまう部分は省略します。

「塗りつぶし」で三種類の花と葉を色分けします。

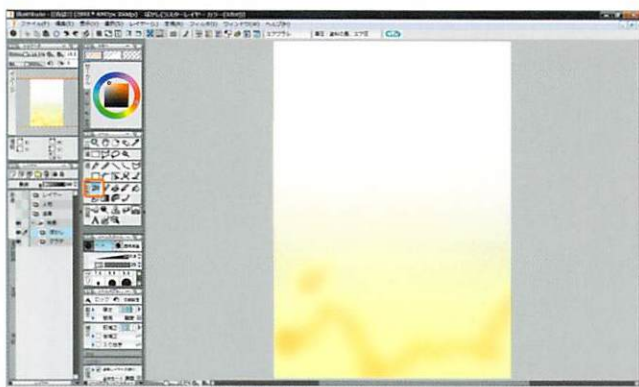
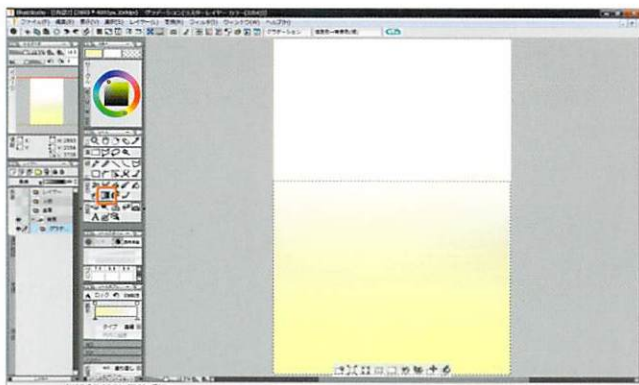
影と明るい部分を、「水彩」と「ぼかしブラシ」で濃淡を付けながら塗っていきます。

葉は、影→明るい部分→暗い影の順に塗りました。

02 Draw plants

Lower the opacity of the gear
layer and draw a line drawing with
す。
a "pencil" of size "6.0".

"Fill" three kinds of flowers and leaves
Divide.

Paint the shadows and bright areas while adding
shading with the "Watercolor" and
"Blur Brush".

Leaves are painted in the order of shadows, light areas, and dark shadows.
I got it.

花は滑らかな影の部分と濃い影の部分を使い分け、メリハリをつけます。
人物主体なので細かくは塗りません。

歯車の影も加えて、人物レイヤーと合わせてみました。

For the flowers, I use smooth shadows and thick shadows to give it a nice contrast. I don't paint in detail because it is the main character.

I also added a gear shadow to match it with the character layer.

03 背景にグラデーションをかける

白一色では単調だったので、下部分に薄橙色を「グラデーション」で塗りました。

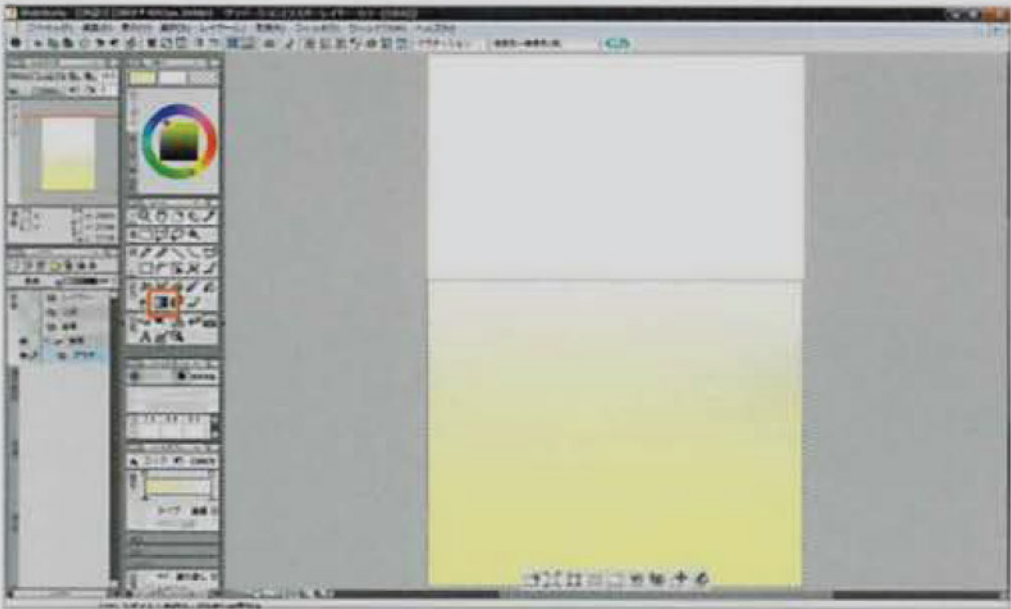
さらに「乗算」レイヤーを作成し、「エアブラシ」で橙色をもやの様に入れました。
ほぼ人物で隠れるのでまばらに入れます。

04 枠を作る

「矩形選択」で両端を選択して塗りつぶします。

「直線」で白いラインを引きます。

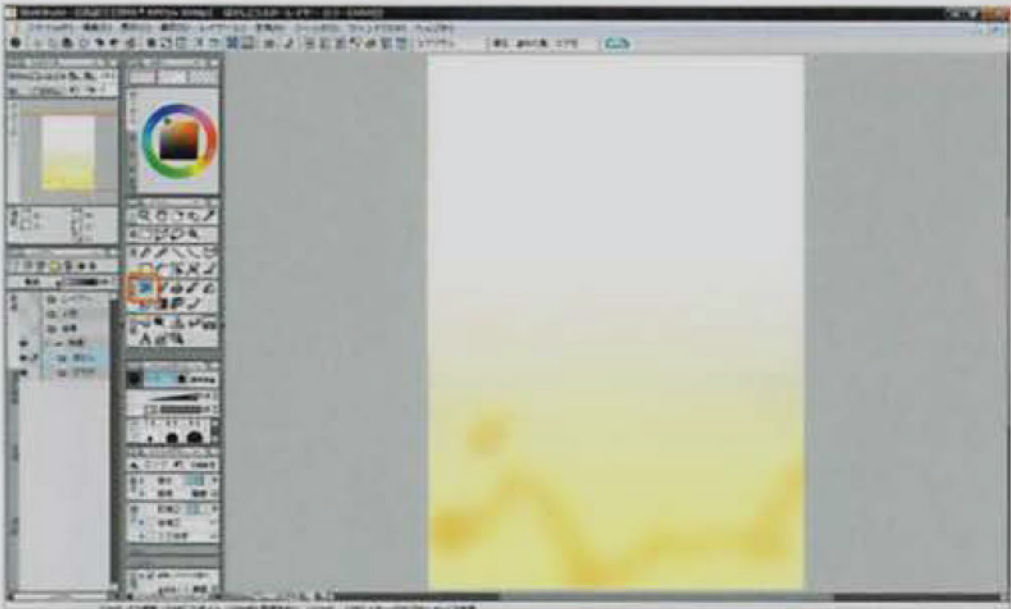
03 Apply a gradation to the background

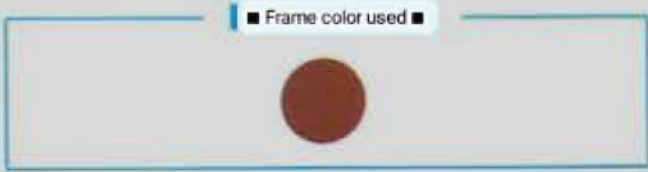
The white color was monotonous, so I painted the lower part lightly.

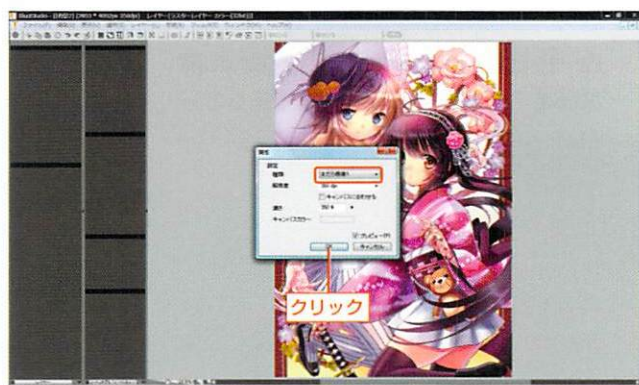
I painted orange with "gradation".

Then create a "Multiply" layer and add "Air

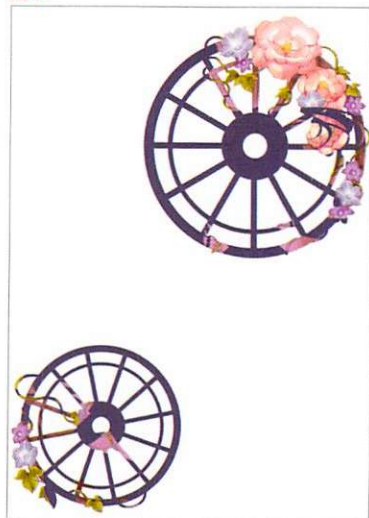
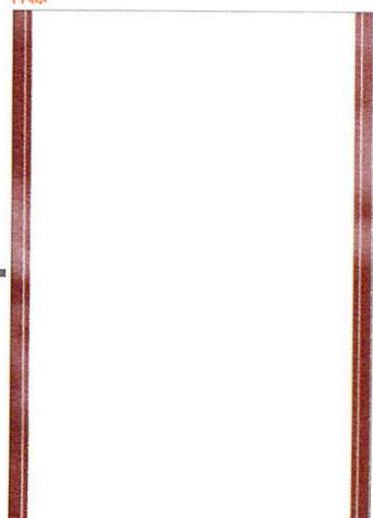
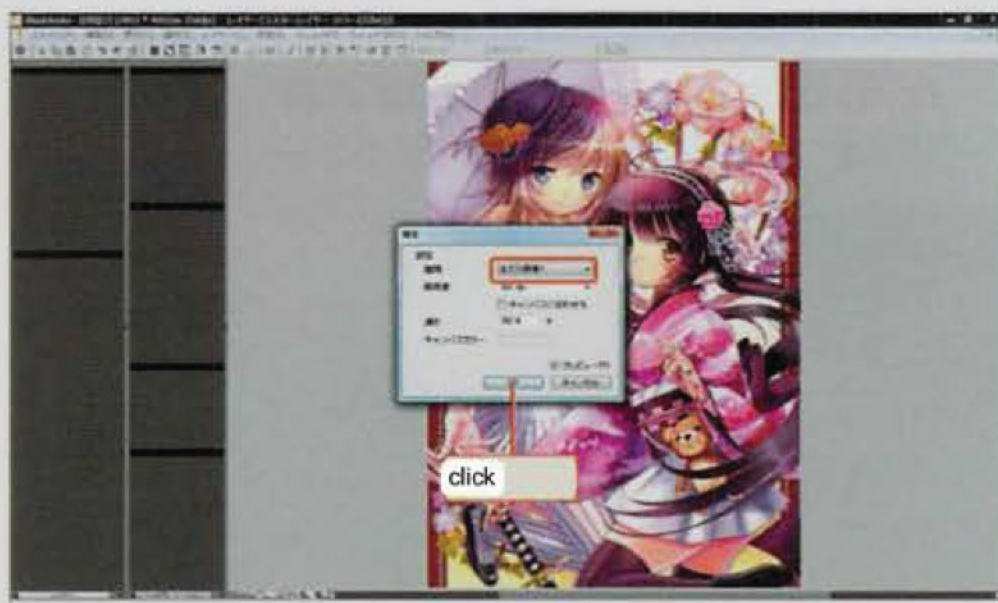
I added orange like a haze with the "brush".

It's

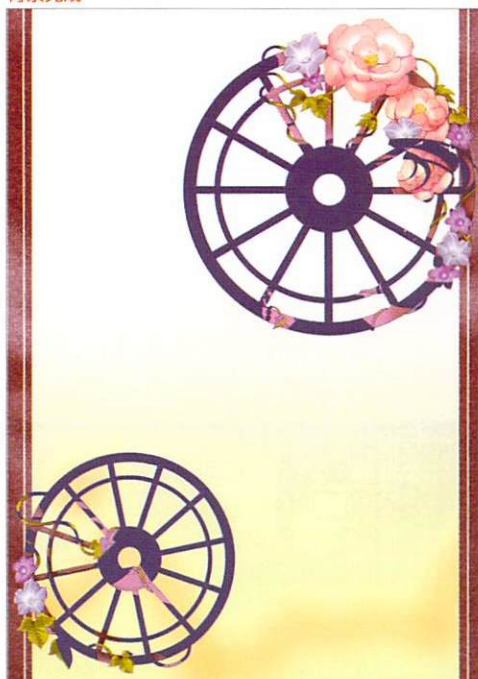
almost hidden by the person, so put it sparsely.

04 Create a frame

"Rectangular selection" Select both ends with

Draw a white line with "Straight line".

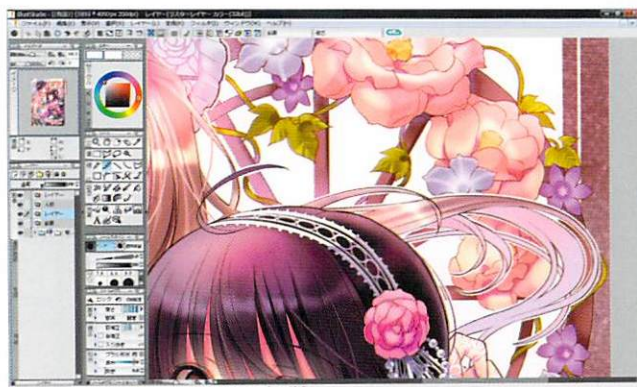
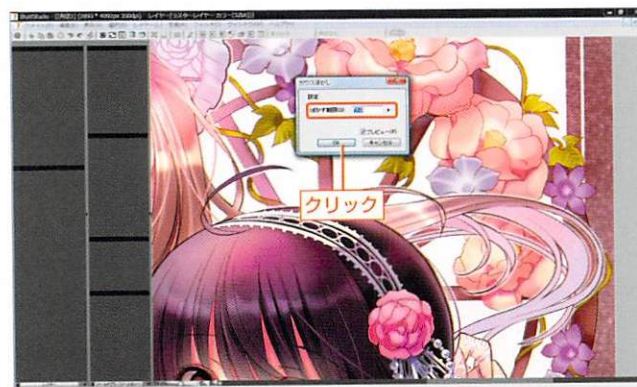
「レイヤー」メニューの「新規フィルターレイヤー」→「質感」→「まだら模様 1」を選択して、枠部分だけに質感をつけます。

枠の色が目立ちすぎたので、上部分を白くぼかしました。

背景は 3 つのレイヤーに描画して合成します。

From the "Layer" menu, select "New Filter Layer" -> "Texture" - "Mottled Pattern 1" to add texture to the frame only.

The color of the frame was too conspicuous, so I blurred the upper part with white.

The background is drawn on three layers and composited.

背景完成

背景と人物完成

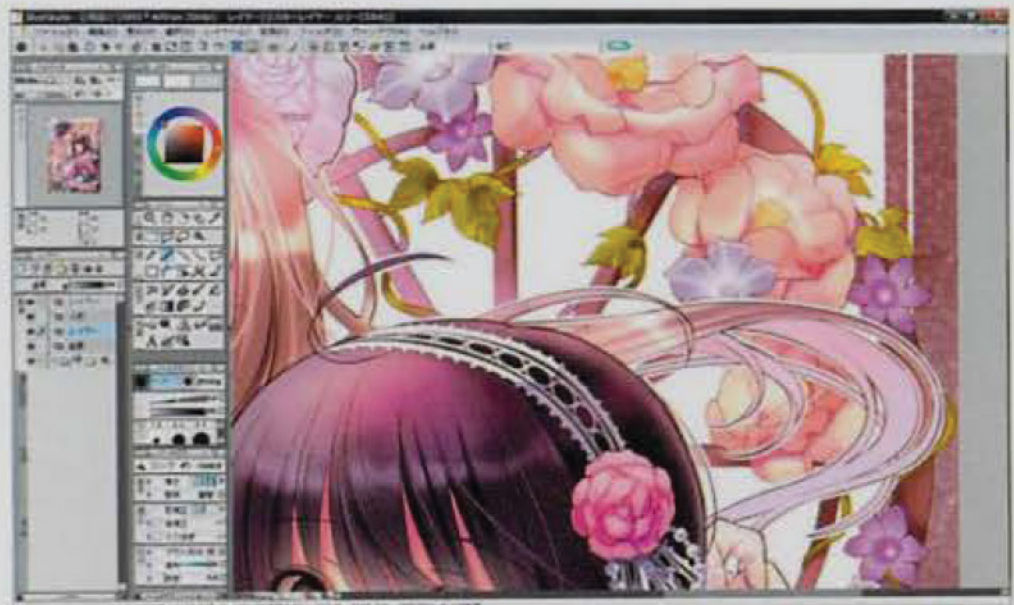
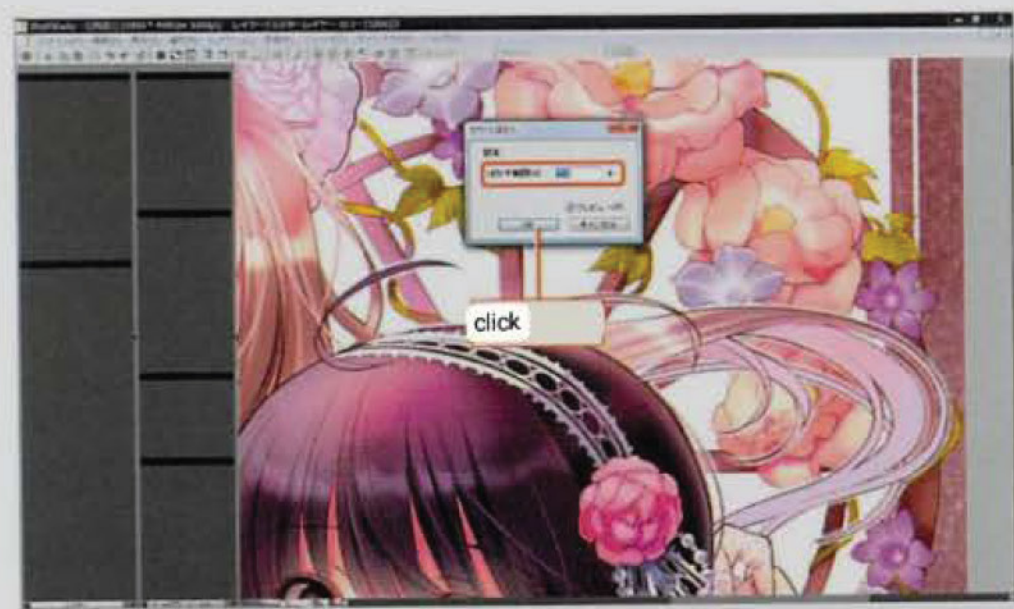
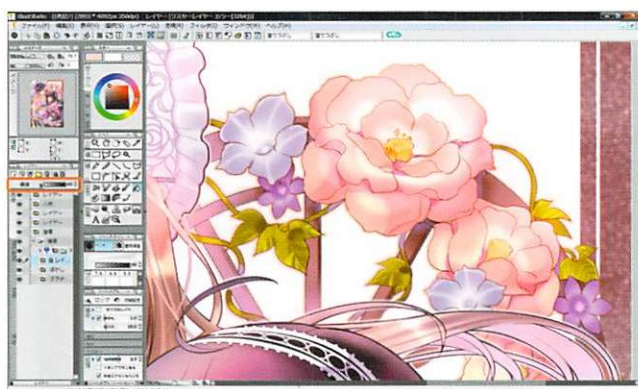
STEP6 仕上げ

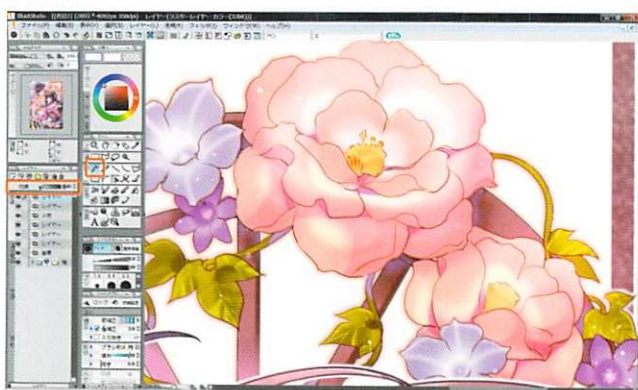
人物レイヤーと歯車レイヤーをそれぞれふち取りします。
まず人物レイヤーを範囲選択し、「編集」メニューの「特殊な描画」から「選択範囲をフチ取り」を選択し、白く塗りつぶします。

「フィルタ」メニューの「ぼかし」から「ガウスぼかし」を選択し、「ぼかす範囲」を「11.0」に設定してぼかします。
人物が背景から浮き出るようにしました。

background complete

Complete background and character

STEP6 Finish

Outline the character layer and the gear layer.

First, select the area of the person layer, select "Special drawing" from the "Edit" menu, and then select "Selection" and "Border" to fill it with white.

Select "Gaussian Blur" from "Blur" in the "Filter" menu, and set "Blur Range" to "11.0" to blur. I made the person stand out from the background.

歯車には橙色の境界線を引き、「ガウスぼかし」をかけて「乗算」に設定し、背景に馴染むようにします。

さらに人物レイヤーと同じように白の境界線を引き、人物レイヤー同様枠から浮き出るようにします。

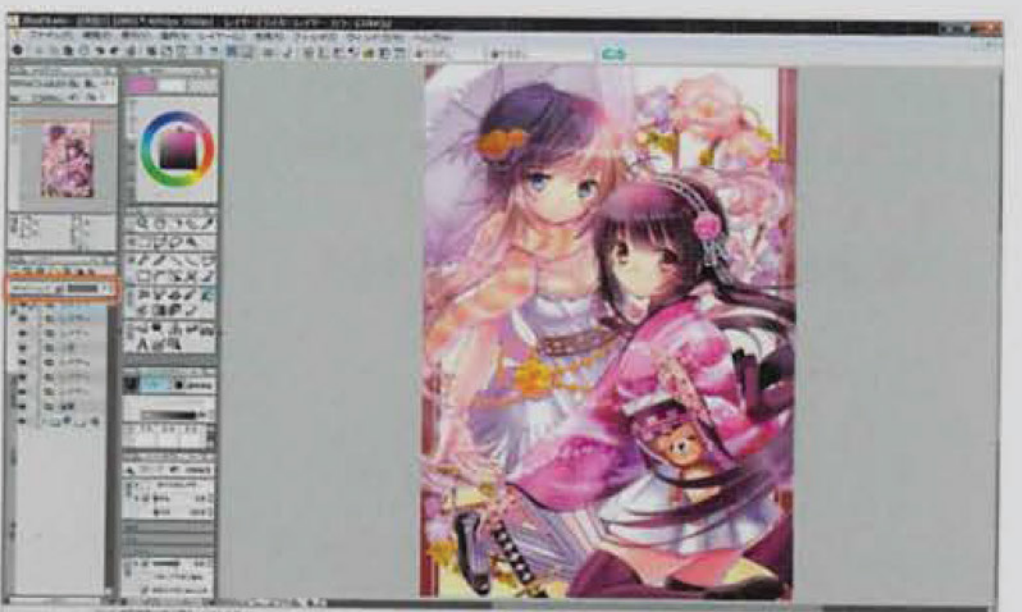
新規レイヤーを作成し、「加算」に設定して不透明度を「80%」に下げます。サイズの小さい「鉛筆」で花周辺などに白い光の粒を描きます。

最上層に新規レイヤーを作成し、「塗りつぶし」で暖色に塗りつぶします。
レイヤーを「オーバーレイ」に設定し、不透明度を「7%」に下げて色味を統一しました。

Add an orange border to the gears and apply a Gaussian Blur and set it to Multiply to blend in with the background.

In addition, draw a white border line like the person layer so that it stands out from the frame like the person layer.

Create a new layer, set it to Additive and lower the Opacity to 80%. Use a small "pencil" to draw particles of white light around the flowers.

Create a new layer on the top layer and fill it with a warm color with "Fill". I set the layer to "Overlay" and lowered the opacity to "7%" to unify the colors.

■Use color■

全体にかかっている「オーバーレイ」以外のすべてのレイヤーを統合し、統合したレイヤーを複製します。複製したレイヤーに「ガウスぼかし」をかけ、不透明度を「20%」まで下げて下のレイヤーに重ねます。

アップにしなくては分からないのですが、少しだけぼやけてにじんだ印象になります。

ぼかしをかけたレイヤーをさらに複製し、不透明度を「12%」まで下げ、「オーバーレイ」に設定して完成です。

完成

Flattens all layers except the overlaid layer and duplicates the flattened layer. Apply "Gaussian Blur" to the duplicated layer, lower the opacity to "20%" and overlay it on the layer below.

I can't tell without zooming in, but it gives the impression of being a little blurry and smeared.

Duplicate the blurred layer again, lower the opacity to 12%, set it to Overlay, and you're done.

Finish

SECTION3.5
お絵描き娘を描く

illustration●藤森ゆゆ缶

使用ツール：ペイントツールSAI

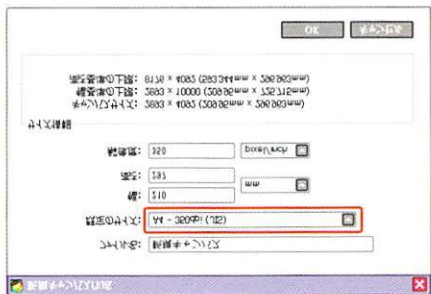
» STEP1 全体的なラフ
» STEP2 線画を描く
» STEP3 パーツごとに下塗りする
» STEP4 人物を塗る
» STEP5 背景を描く
» STEP6 仕上げ
» TRAINING トーンの練習

SECTION3.5

| Draw a drawing girl

Tool used: Paint Tool SAI

- STEP1 Overall rough STEP2 Draw a line drawing
- STEP3 Prime each part
- STEP4 Paint the person
- » STEP5 Draw the background
- » STEP6 Finish

> TRAINING Tone practice

STEP1 全体的なラフ

01 イメージスケッチ

B4サイズのコピー用紙にラフを描きます。今回の絵は「お絵かきをするヘッドホン娘」ということで、実際使用したもののほかに3枚ラフを描いています。

02 スキャナで取り込む

使用するラフをスキャナで取り込みます。ラフなので「200dpi」くらいの解像度でもOKです。形式は「psd」ですが、SAIが読み込める形式であれば何でもかまいません。また、SAIはRGB形式しか取り込めないので、グレースケールで取り込んだ場合はRGB形式に変換しておきましょう。

03 新規キャンバスを作成する

SAIを起動し、「ファイル」メニューから「新規キャンバス」を選択します。既定のサイズを「A4」、解像度を「350dpi」に設定して「OK」ボタンをクリックします。このキャンバスをすべての下地とします。

STEP1 全体的なラフ

01 Memetza モ

B4サイズの Corele So 描」ということで、実際使用したもののほかに3枚ラフを描いています。

02 スキャナで取り込む

使用するラフをスキャナで取り込みます。BOJ> Liqb00S1 @CE でもOKです。形式は「bag」ですが、SAIが読み込める形式であれば何でもかまいません。また、SAIはRGB形式しか取り込めないので、グレースケールで取り込んだ場合はRGB形式に変換しておきましょう。

03 新規キャンバスを作成する

SAIを起動し、「ファイル」メニューから「新規キャンバス」を選択します。既定のサイズを「A4」、解像度を「350dpi」に設定して「OK」ボタンをクリックします。このキャンバスをすべての下地とします。

04 ラフをコピーして貼り付ける

「ファイル」メニューの「キャンバスを開く」を選択し、先ほど取り込んだラフを開きます。「選択」メニューの「すべて選択」（Ctrl＋A）でラフのすべての範囲を選択し、「編集」メニューの「コピー」（Ctrl＋C）を実行します。新規レイヤーを作成し、「編集」メニューの「貼り付け」（Ctrl＋V）でラフをペーストします。

ラフを拡大します。

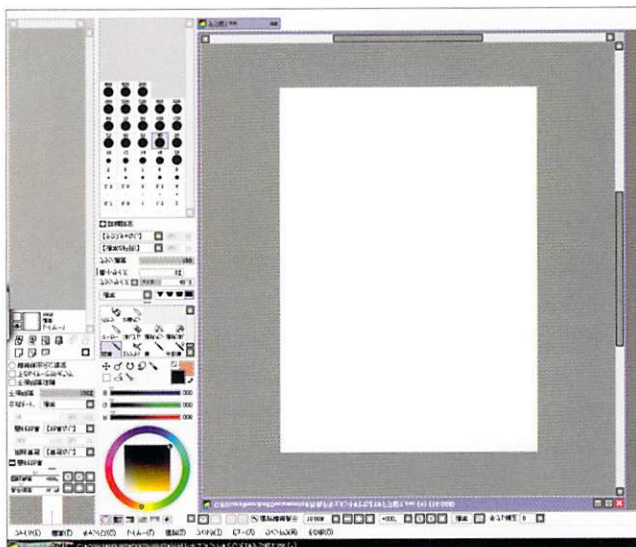
STEP2 線画を描く

01

ラフのレイヤーの不透明度を「20%」に下げて、上に新規レイヤーを作成します。

02

「手ブレ補正」を「8」に設定します。「鉛筆」のサイズ「16.0」を使用します。黒（R000, G000, B000）で線画を作成します。線画の段階からレイヤー分けをします。

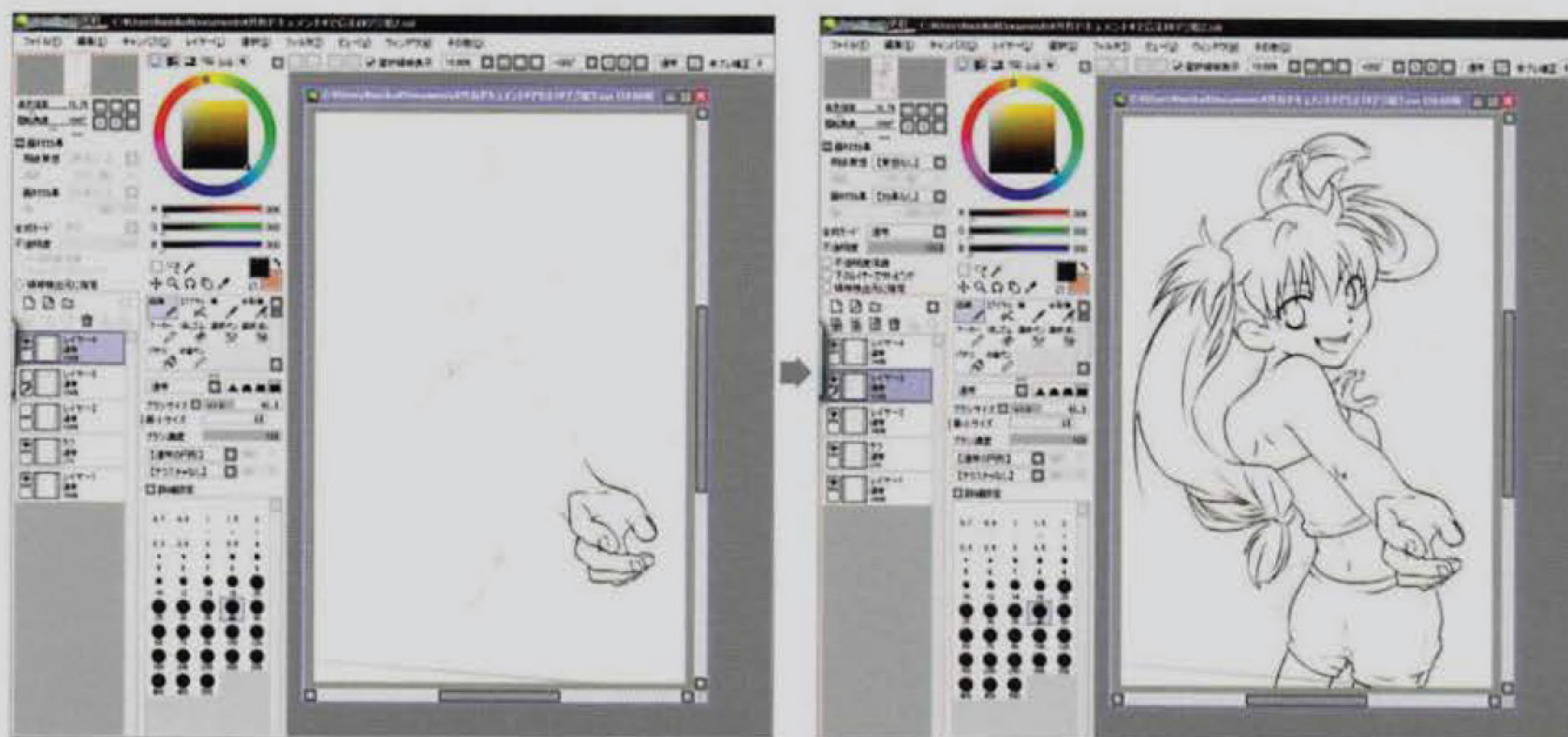
新規レイヤーを作成し、身体から描き始めます。

03 新規レイヤーを作成し、髪を描きます。同様に、手を描きます。
「身体」、「髪」、「手」をレイヤー分けして線画を描きました。
手を分けたのはラフの段階で手が少し小さいので修正したいと判断したからです。すべてのレイヤーを表示し、全身のバランスを見ながら「手」のレイヤーを拡大して調整します。

04 ヘッドホンなどの無機物を描きます。無機物の場合は、「ペン入れ」レイヤーを新規作成します。あとからベジェで修正できる「ペン入れ」で作成した方がきれいになります。
「ペン入れ」レイヤーにヘッドホンを描きます。下に通常レイヤーを作成し、統合します。下の透ける線が気になる場合は、パーツ分けの項（P.149参照）にあるような色レイヤーの作成をします。

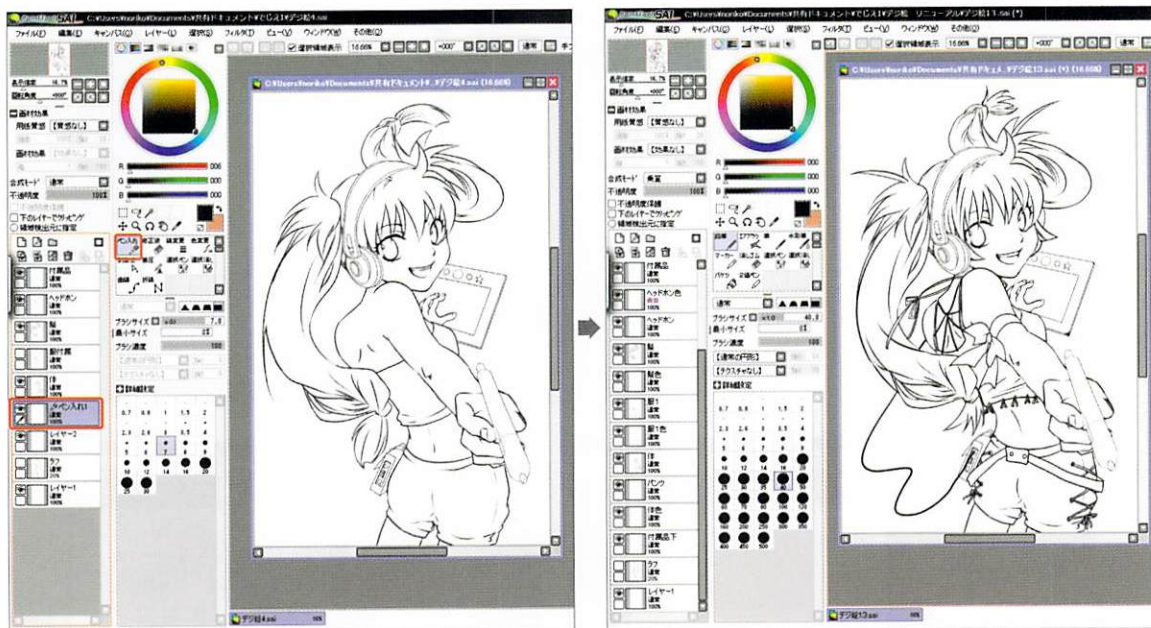
03 Create a new layer and draw the hair.

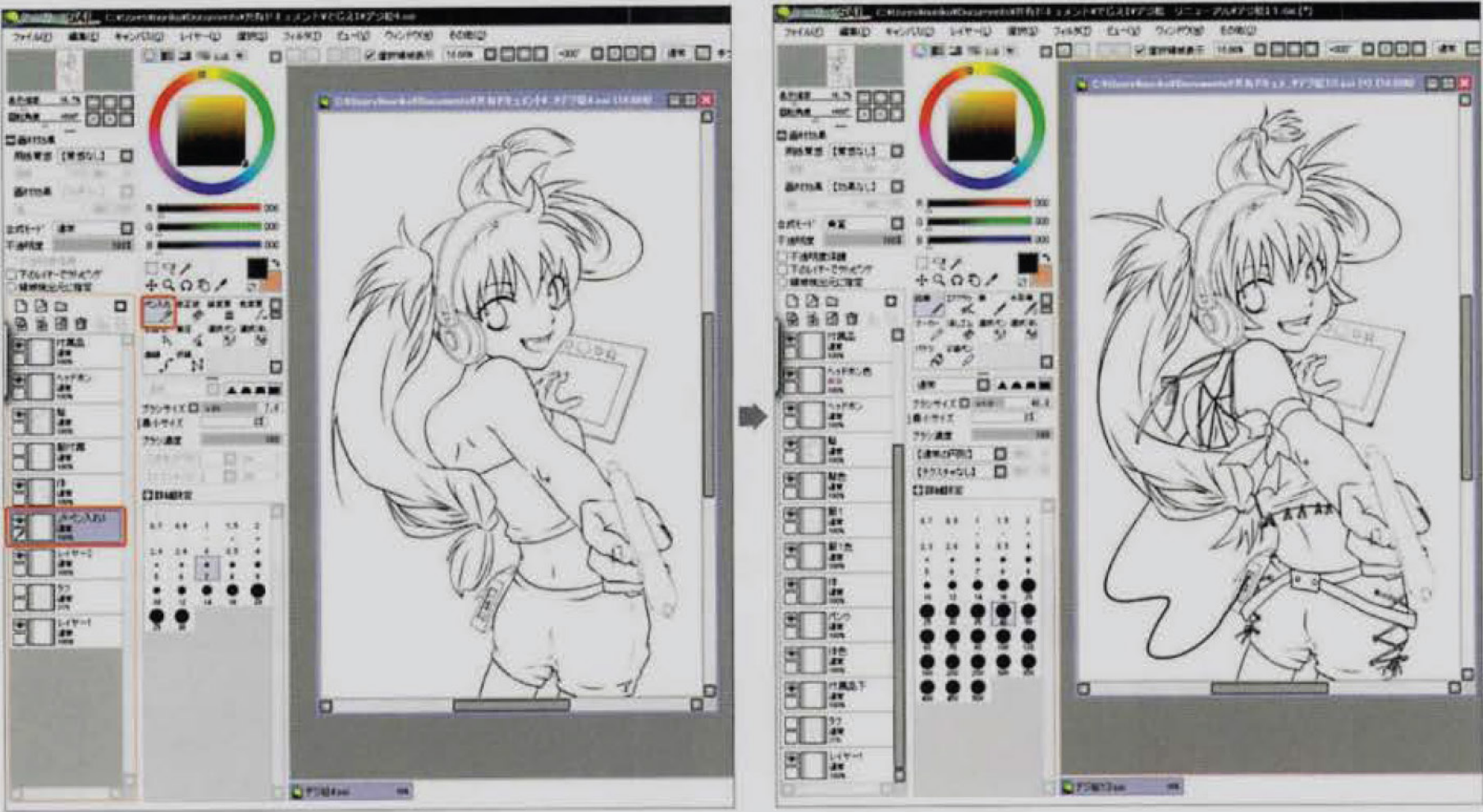
Similarly, draw the hands.

I drew the line art by dividing the "body", "hair", and "hands" into layers.

The reason why I split the hands is that I wanted to fix the hands because they were a little small at the rough stage. Display all layers and adjust by expanding the "hand" layer while checking the balance of the whole body.

04 Draw inorganic objects such as headphones. For inorganic objects, create a new "Inking" layer. It will be more beautiful if you create it with "inking" that can be corrected with Bezier later.

Draw the headphones on the "Inking" layer. Create a regular layer underneath and flatten it. If you are concerned about the see-through line below, create a color layer as shown in the section on dividing parts (see P.149).

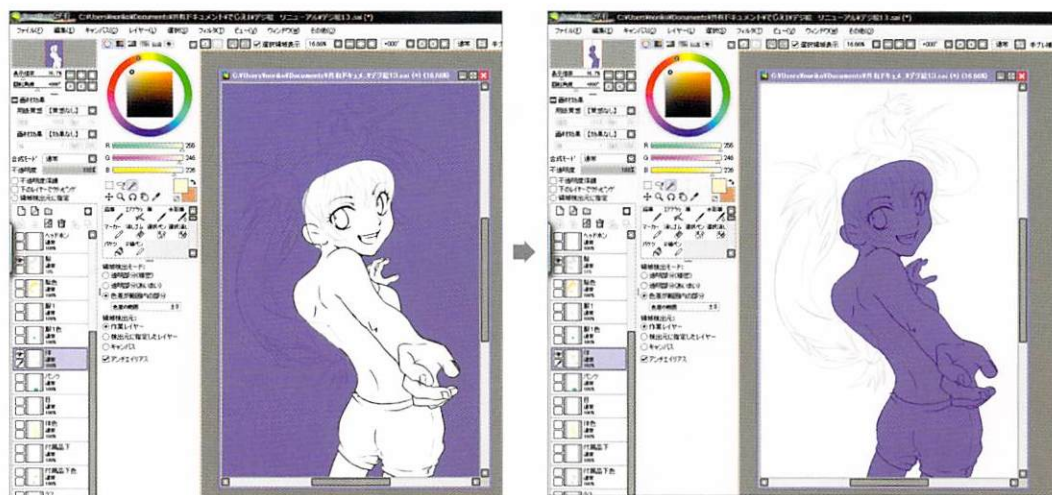
05 同様にヘッドホンのアームの部分、タブレットなども作成します。
他にも服の小物を描き込んで、線画は完成です。

線画完成

5 In the same way, create the arm part of the headphones, tablet, etc. Draw other clothing accessories to complete the line art.

Completed line drawing

STEP3 パーツごとに下塗りする

パーツ分けは線画を描く段階で終わっているのですが、ここでは下塗りをするレイヤーを作成します。

01 体のレイヤーの下塗りレイヤーを作成します。まずは線を閉じるために穴が開いている部分に線を引きます。このとき他の部品との抜けがないように気をつけてください。

02「自動選択」を使用して外の部分を選択します。
「選択」メニューから「選択領域の反転」を選択します。

03 線画の最下層に通常レイヤーで「体色」を作成し、薄い肌色で塗りつぶします。

STEP3 Prime each part

The division of the parts ends at the stage of drawing the line art, but here we will create a layer for the underpainting.

01 Create a base layer for the body

layer. First draw a line through the

hole to close the line. At this

time, be careful not to come off

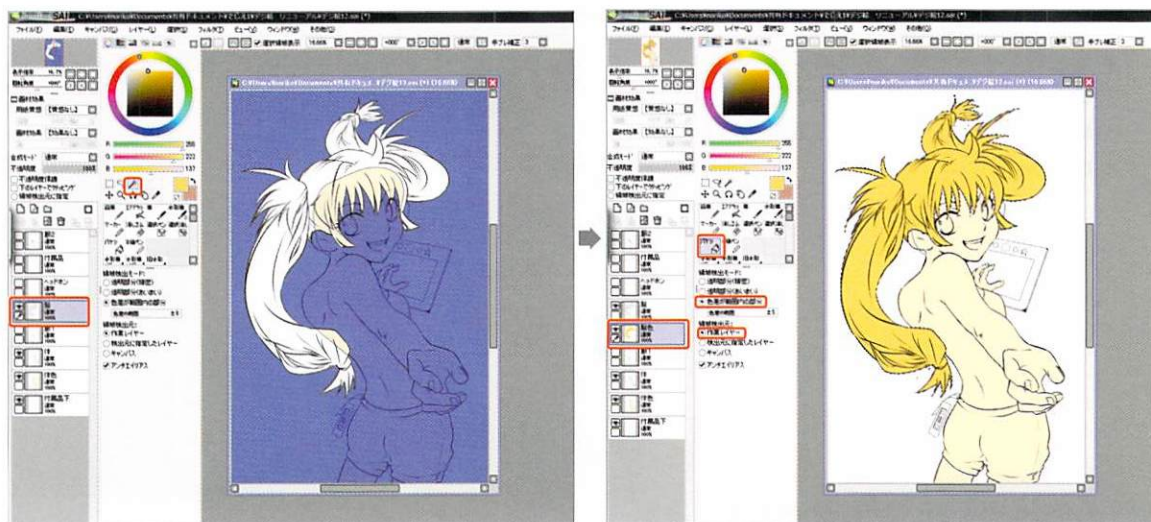
other parts.

02 Use Auto Select to select the outer

part. Choose Invert Selection from the Selection menu.

3 On the bottom layer of the line drawing, create a "body color"

with a normal layer and fill it with a light skin color.

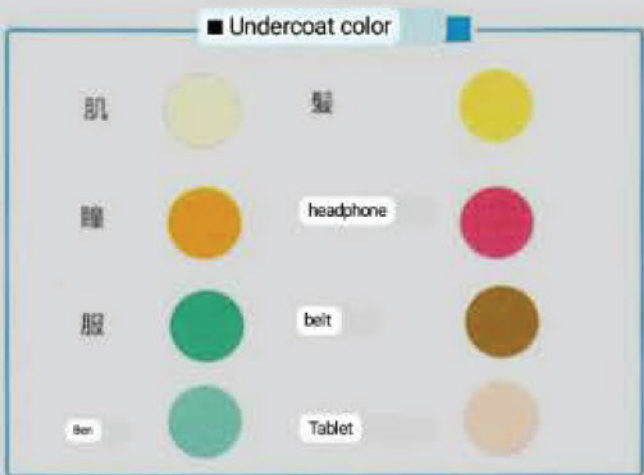
04 髪も同じように、線を閉じてから、「自動選択」で外の部分を選択し、範囲を反転します。「髪」レイヤーの下に「髪色」レイヤーを作成し、「バケツ」で髪の色を流し込みます。

それぞれのパーツについて下塗りのレイヤーを作成しました。
新たに「目」レイヤー、体と分離しきれていなかった「パンツ」レイヤーなども追加で作りました。

下塗り完成

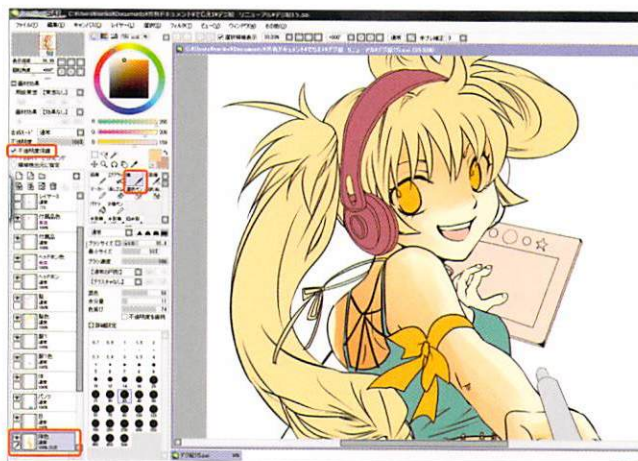
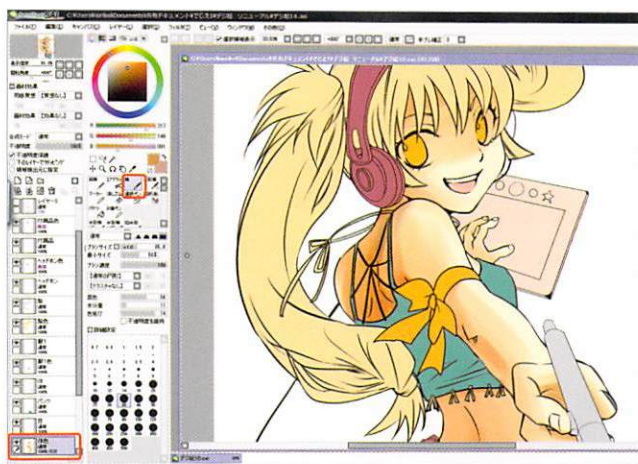
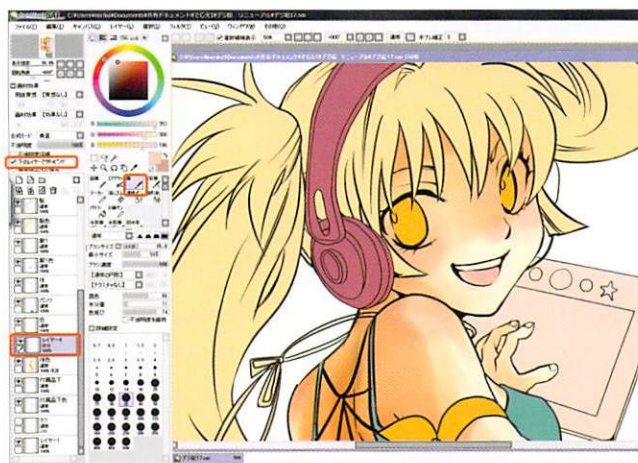
04 Similarly for the hair, after closing the line, select the outside part with "Auto select" and invert the range.

Create a "hair color" layer under the "hair" layer and pour in the hair color with the "bucket".

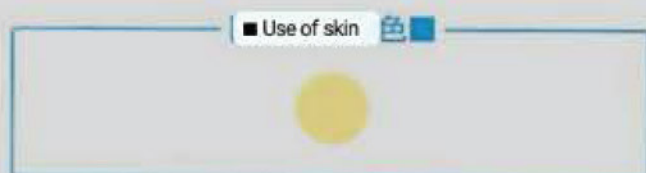
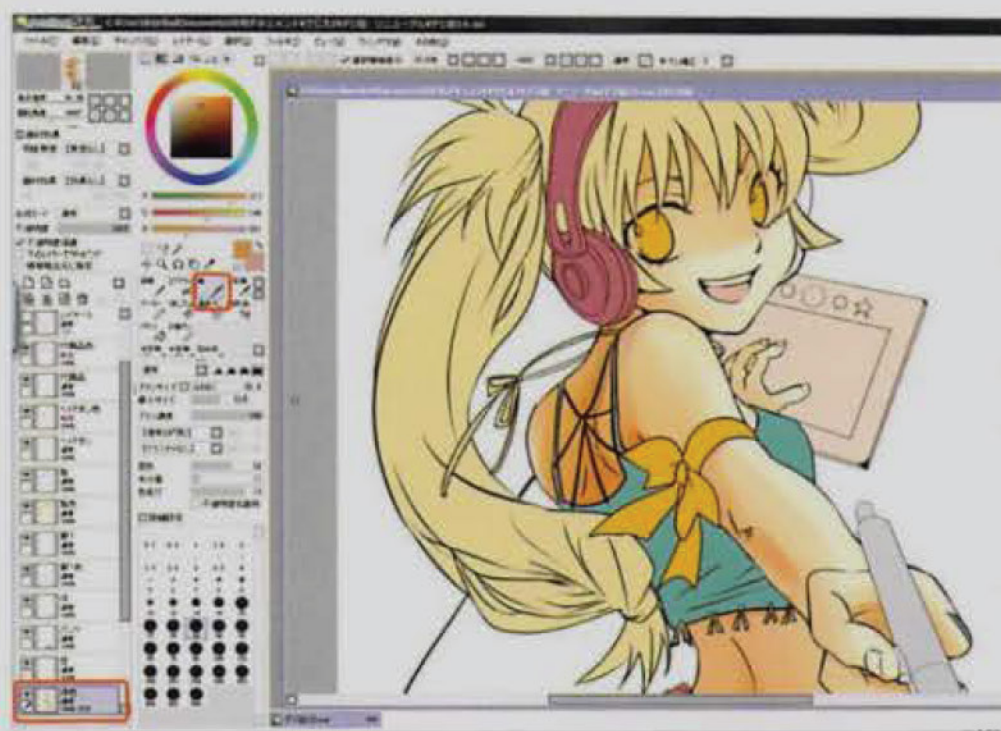
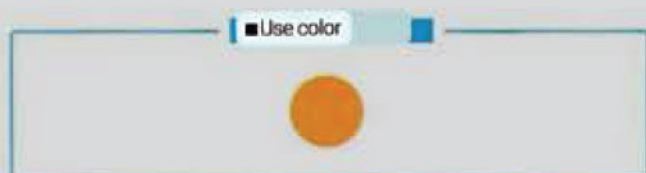
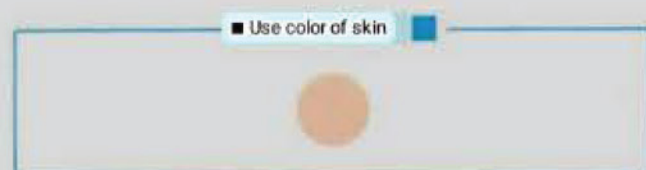
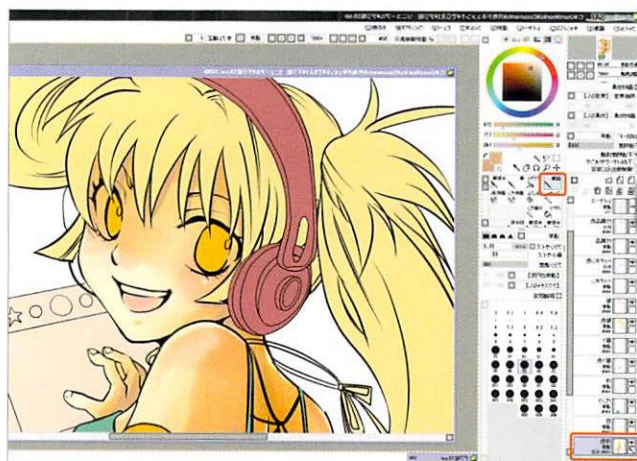
I created a primer layer for each part. I also created a new "eyes" layer and a "pants" layer that was not completely separated from the body.

Undercoat completed

STEP4　人物を塗る

01 肌

まずは肌の色から取りかかります。「体色」レイヤーの「不透明度保護」をチェックします。
肌色より濃い色を作成し、「筆」で大まかな影を付けます。

さらに濃い影を作ります。

頬に赤みを入れます。「体色」レイヤーの上に通常レイヤーを作成し、合成モードを乗算に設定し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。
薄いピンク色を作って「筆」で頬や関節などを塗ります。こうすると血が通っている印象になります。

STEP4 Paint the person

201 skin

I'll start with the skin color first. Check the "Opacity protection" of the "Body color" layer. Create a color darker than the skin tone and add rough shadows with the brush.

Creates a darker shadow.

Apply blush to your cheeks. Create a normal layer above the "body color" layer, set the blending mode to multiply, and check "clip at layer below". Make a light pink color and use the "brush" to paint the cheeks and joints. This gives the impression that blood is flowing.

「鉛筆」でハイライトと一番影の濃い部分を入れます。「鉛筆」で入れることによって肌の色がしっかり締まります。

■肌の使用色■

02 瞳

新規レイヤーを作成し、白目の灰色を塗ります。

「不透明度保護」にチェックを入れて、「筆」で白を塗ります。さらに「鉛筆」でハイライトを際立たせます。

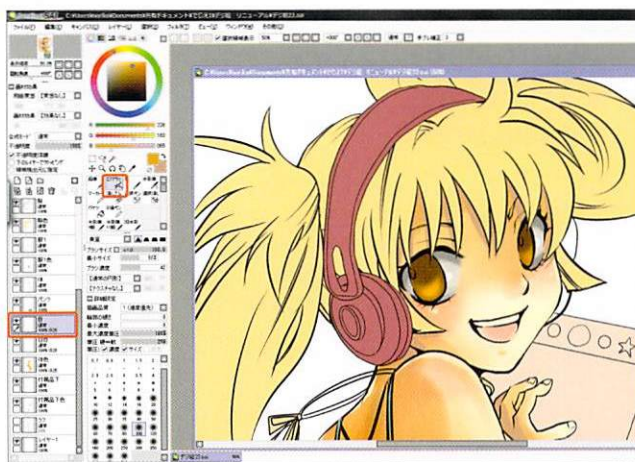
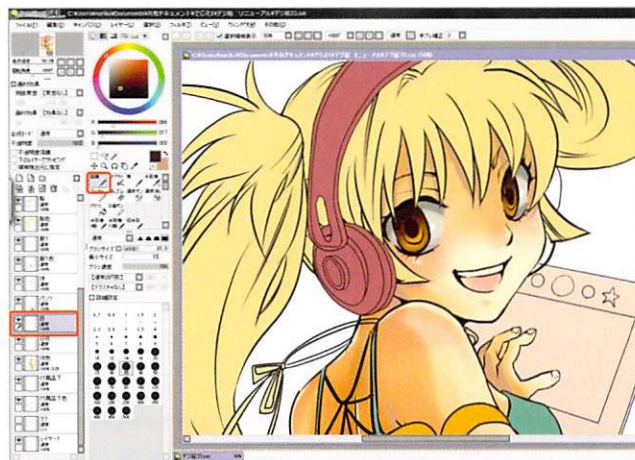
「鉛筆」でハイライトと一番影の濃い部分を入れます。ることによって肌の色がしっかり締まります。

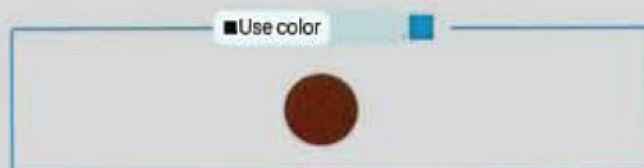
02 顔

新規レイヤーを作成し、灰色を塗ります。

「透明度保護」にチェックを入れて、

イを際立たせます。

「目」のレイヤーに、「エアブラシ」を使って「乗算」で塗ります。

瞳孔と光彩を「鉛筆」で描き加えます。

レイヤーの最上部に通常レイヤーを作成します。「光」レイヤーと名前を付けました。「鉛筆」で白を塗り、ハイライトを入れます。

applied to the "eyes" layer using is the "airbrush" and "multiply".

Add a "pencil" for the て pupil and iris.

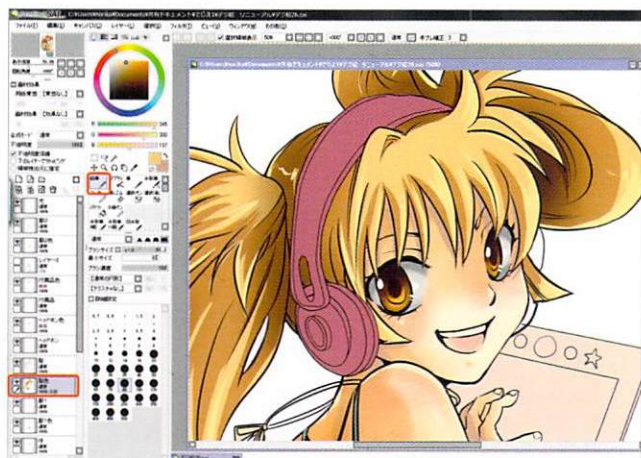
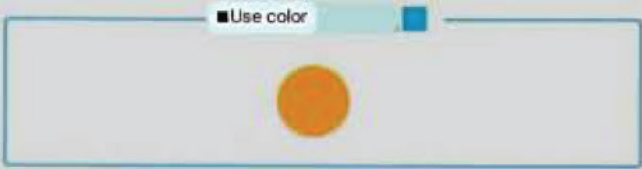
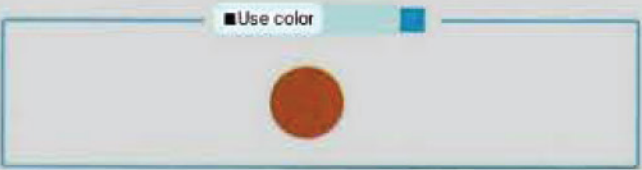
Create a normal layer on top of the layers. I named it "light" layer. Fill in white with "Pencil" and add highlights.

PART 3

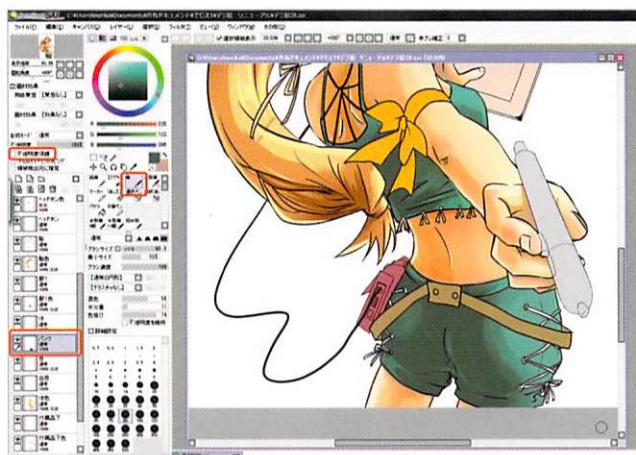
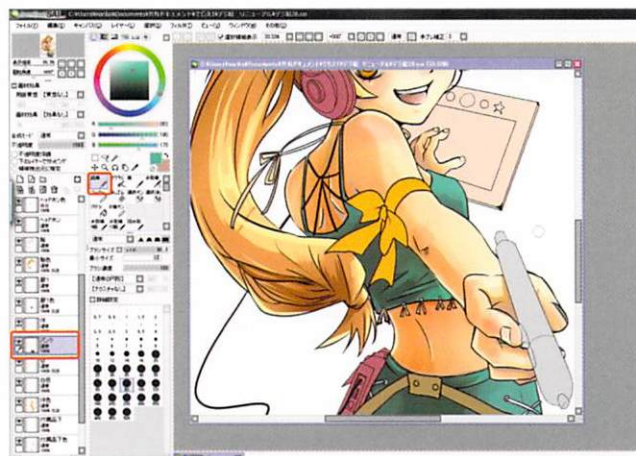
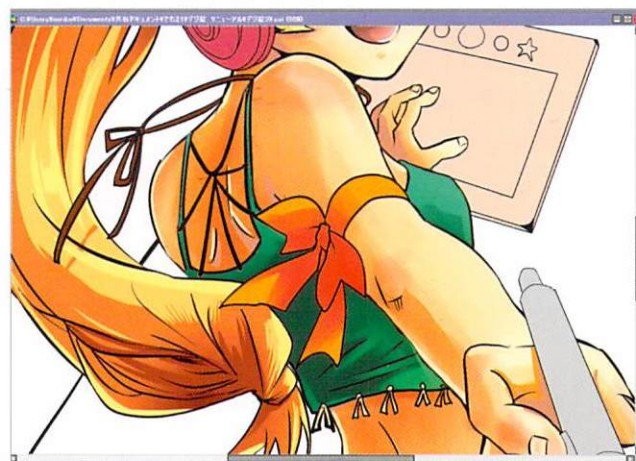
03 髪

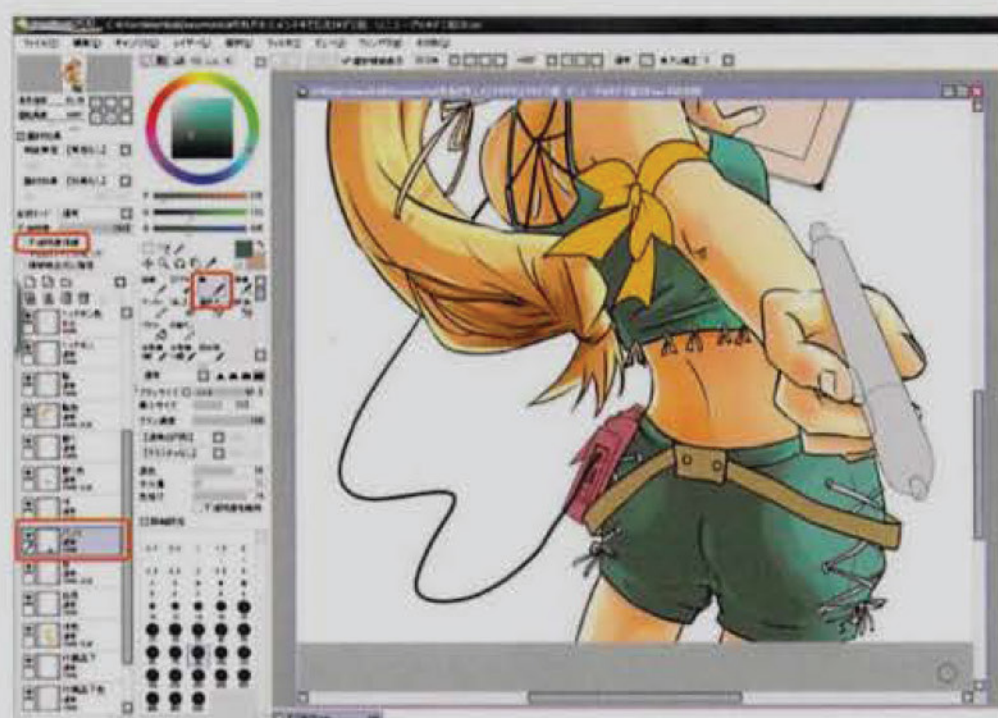
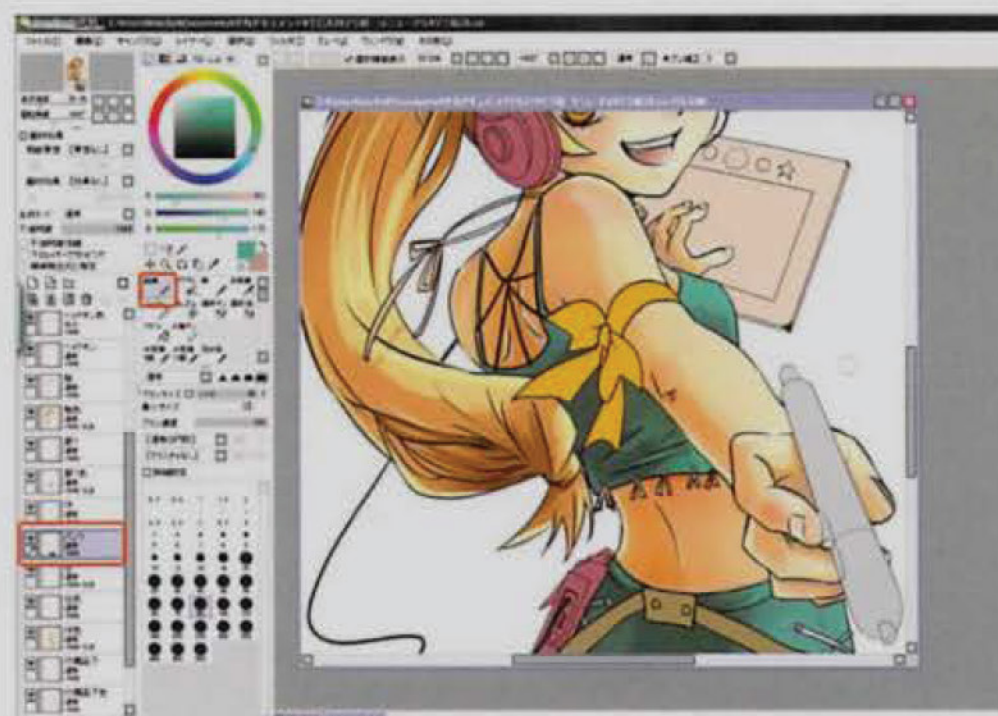
「髪色」レイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れて、「鉛筆」で大まかに髪の影を塗ります。

髪は面積が広いので影色の変化が必要です。「エアブラシ」を「乗算」に設定して影を濃くします。

ハイライトと一番強い影を「鉛筆」で入れます。

Check "Opacity protection" on the "Hair color" layer, and draw a rough shadow with the "Pencil".

Since the hair has a large area, it is necessary to change the shadow color. Set "Airbrush" to "Multiply" to darken the shadows.

Add the highlights and the strongest shadows with a "pencil".

04 服

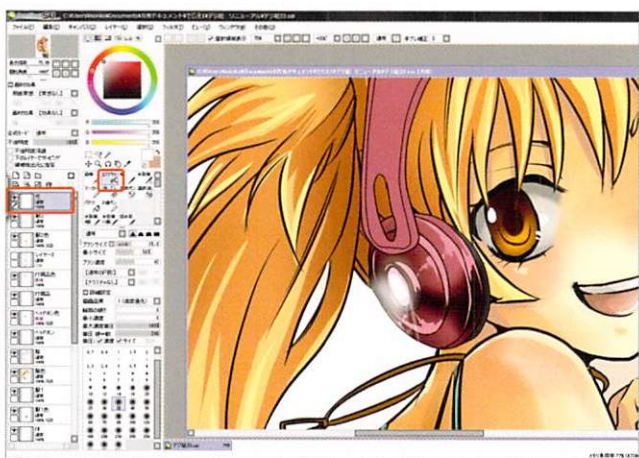
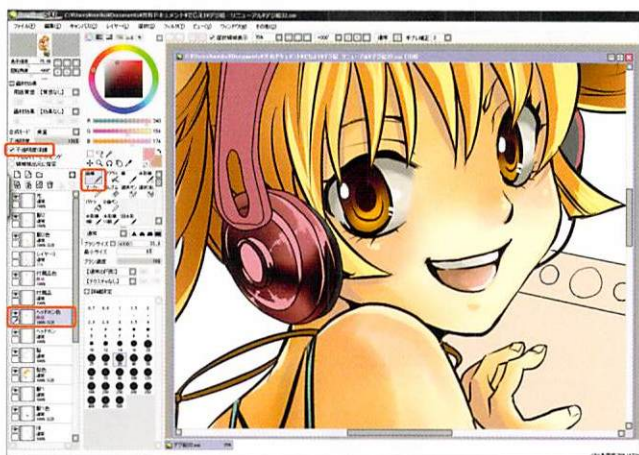
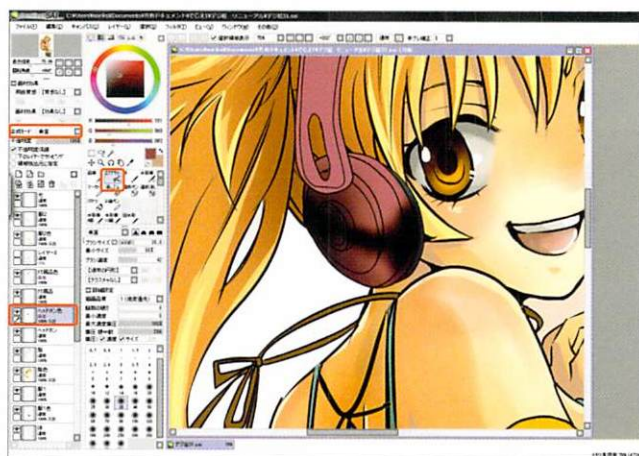
服は柔らかな素材なので、影は最初から「筆」を使います。服のレイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れ、少し濃い色を作り、影を「筆」で塗ります。

「鉛筆」でハイライトと影を入れます。

「筆」でバンダナもしっかり描きます。

04 suit

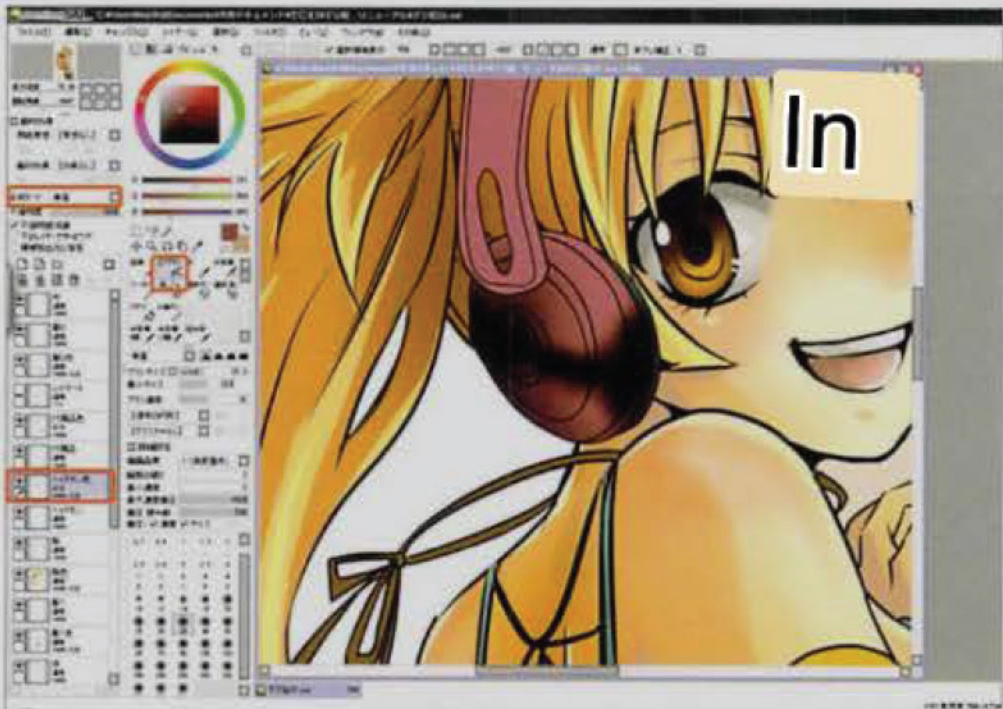
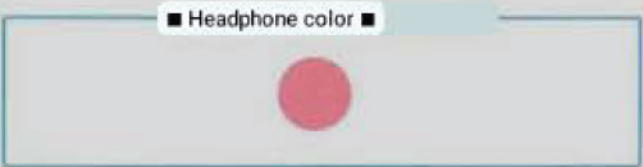
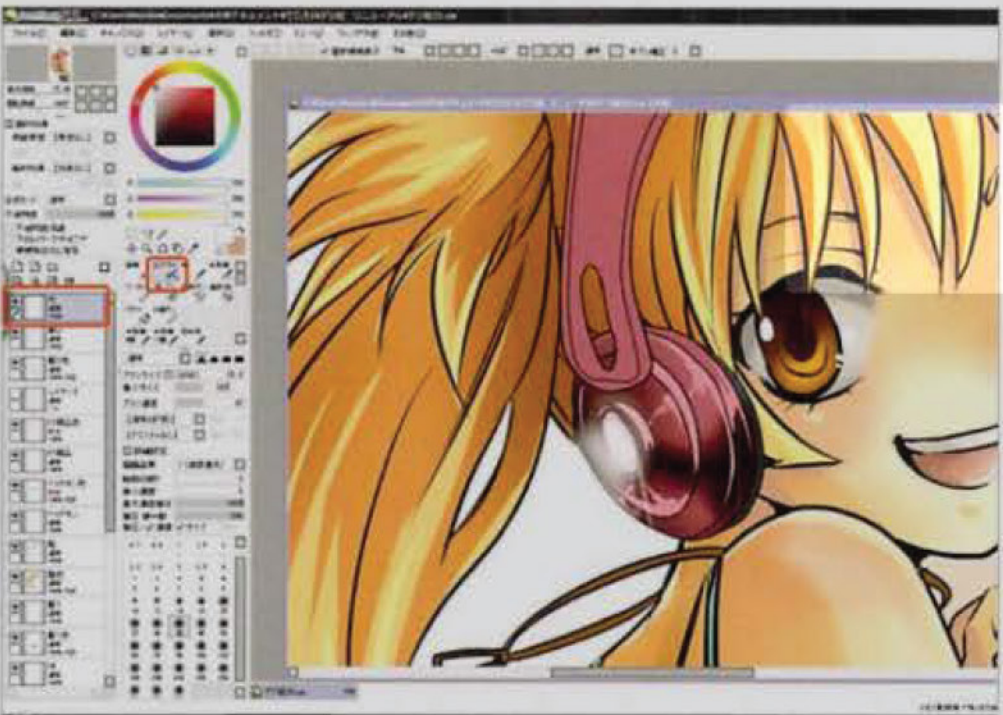
Since the clothes are made of a soft material, I use a "brush" from the beginning for the shadows. Check the "Opacity protection" of the clothes layer, make a slightly darker color, and paint the shadow with a "brush".

Add highlights and shadows with the pencil.

Draw the bandana firmly with a "brush".

05 ヘッドホン

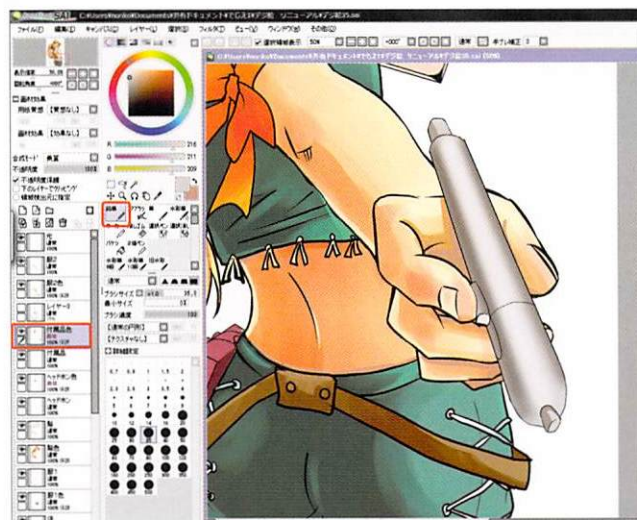
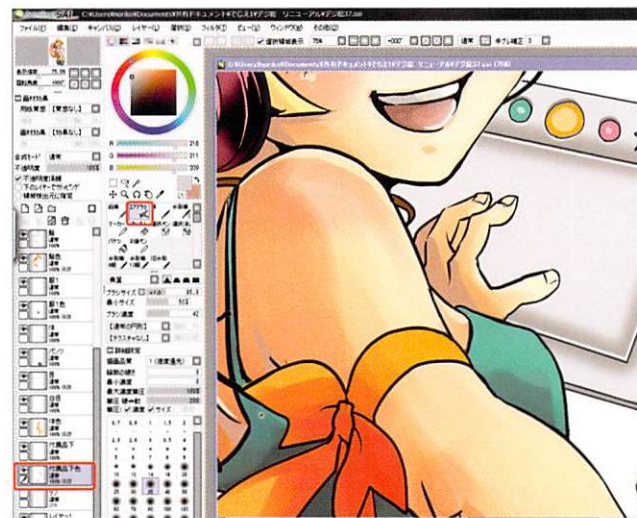
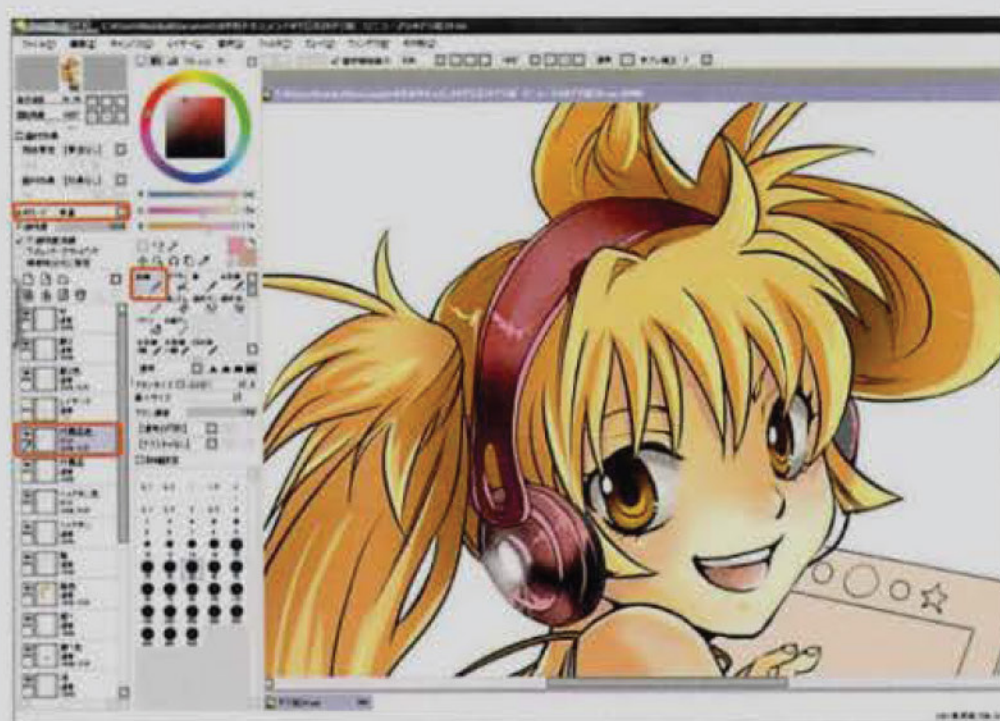
ヘッドホンは金属素材です。レイヤーの合成モードを「乗算」に設定して、「エアブラシ」で影を塗ります。

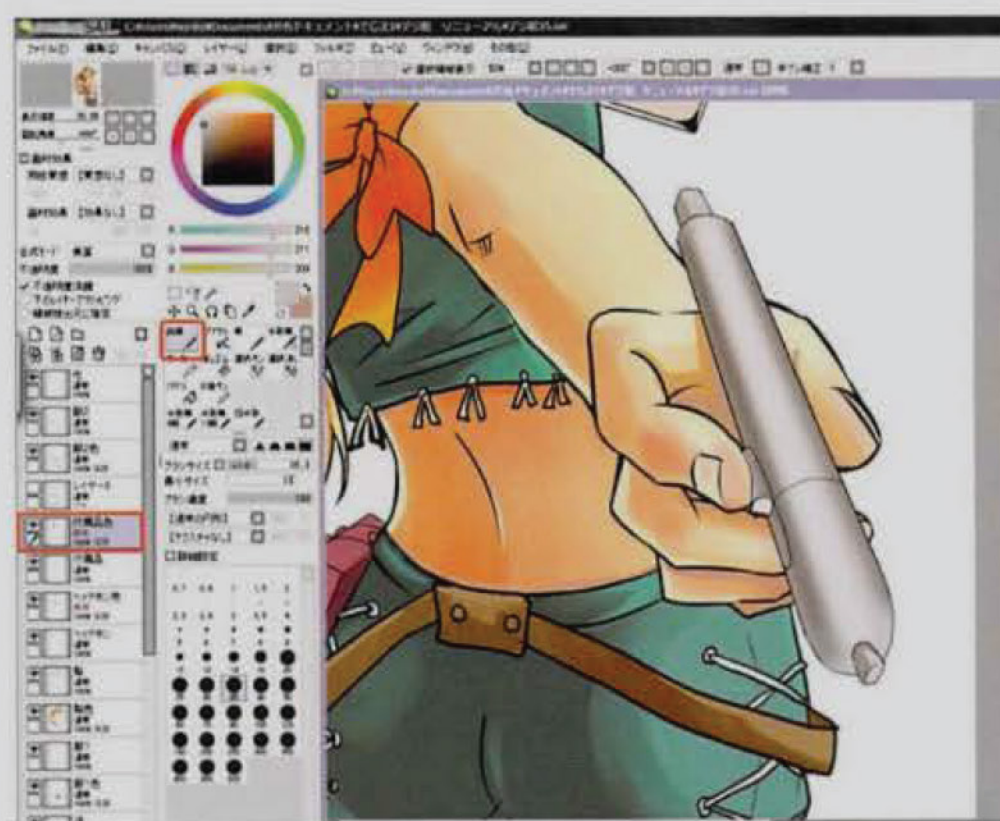
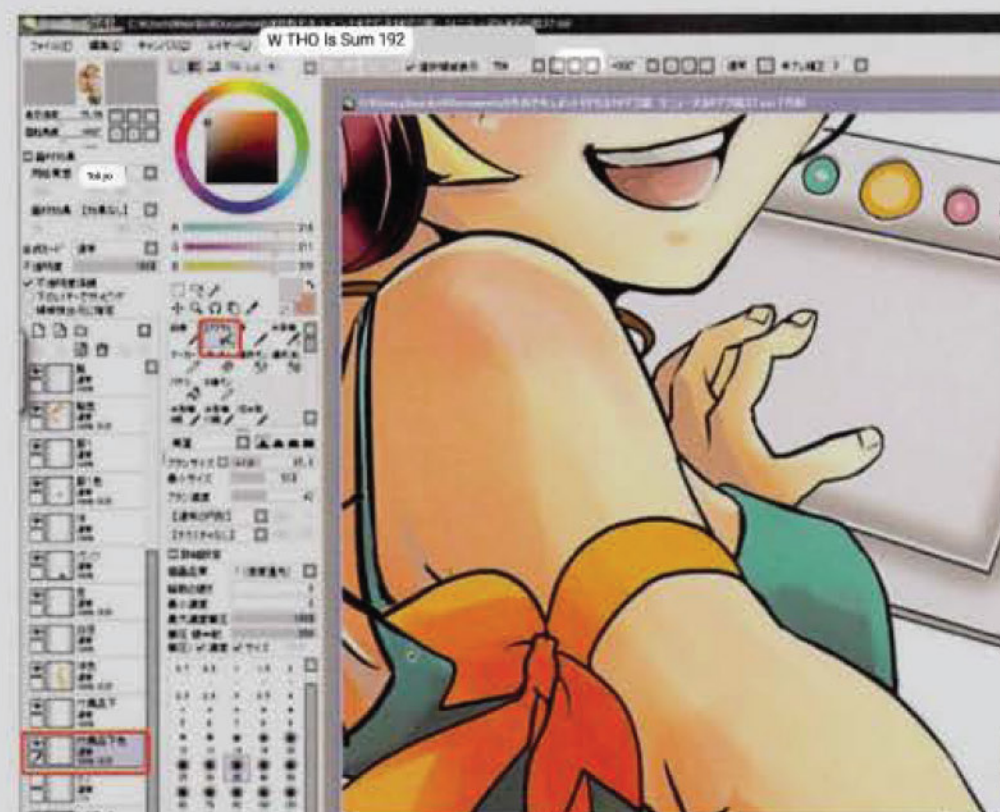
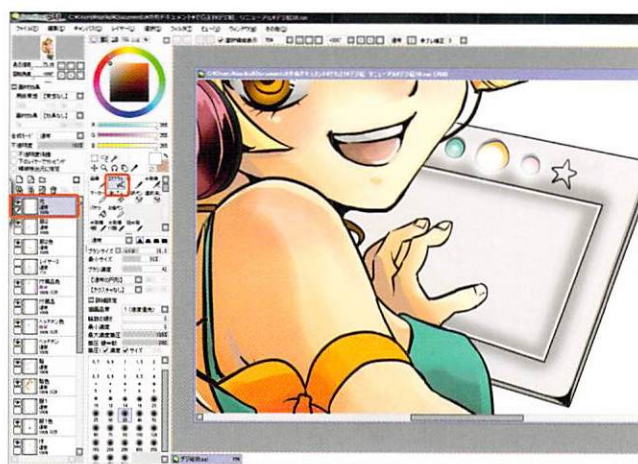
「鉛筆」でハイライトを入れます。角に沿ってハイライトを入れると、それらしくなります。

中央部分を光らせてみます。中心部に白を「鉛筆」で塗ったら、最上部の「光」レイヤーに「エアブラシ」で白を塗ります。

05 headphones

Headphones are made of metal. Set the blending mode of the layer to "Multiply" and paint the shadows with the "Airbrush".

Highlight with a pencil. Adding highlights along the corners will make them look more beautiful.

Let's light up the central part. After painting white in the center with a pencil, paint with an "airbrush" on the top "light" layer. 白

アームの部分の材質は革なので「エアブラシ」を使用します。「エアブラシ」の「乗算」で影を付けたら、「筆」で整え、「鉛筆」でハイライトを入れます。

06 タブレット

タブレットペンはプラスチック素材です。Shift キーを押しながら塗ると直線になるのを利用して、「エアブラシ」で影をつけます。きっちり角になっている部分は「鉛筆」で塗ります。

タブレットのパレットも同様です。Shift キーを押しながら塗る「直線影塗り」を利用してまっすぐな影を作ります。

Since the material of the arm part is leather, I use "airbrush". After adding the shadows with the "Multiply" of the "Airbrush", I use the "Brush" to adjust the shadows and add the highlights with the "Pencil".

06 tablet

The tablet ben is made of plastic material. If you hold down the [Shift] key while painting, it will become a straight line, and use the "airbrush" to add shadows. The parts that are exactly at the corners are painted with a pencil.

The same goes for tablet palettes. Make a straight shadow by using "Linear shadow painting" while holding down the [Shift] key.

最上層の「光」のレイヤーに「エアブラシ」の白で光らせてみました。

大まかな塗りは以上です。
色の抜けがないか背景に色を加えてみました。

■背景の使用色■

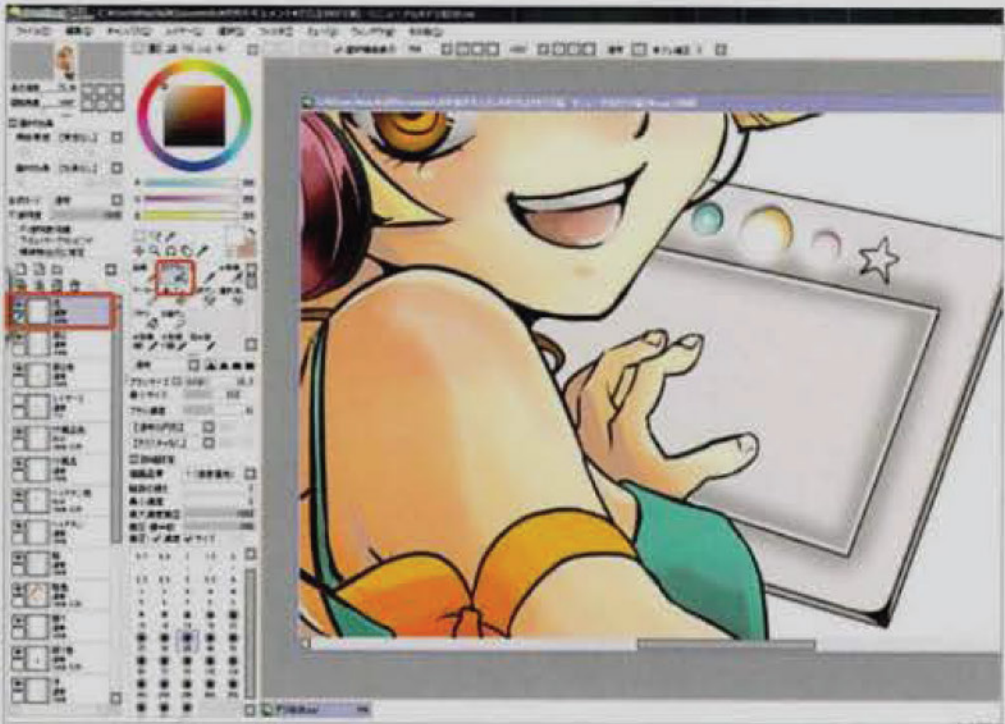
周囲と差がなくて瞳の色がぼやける感じがするので、瞳の色と腕のリボンの色を変更しました。

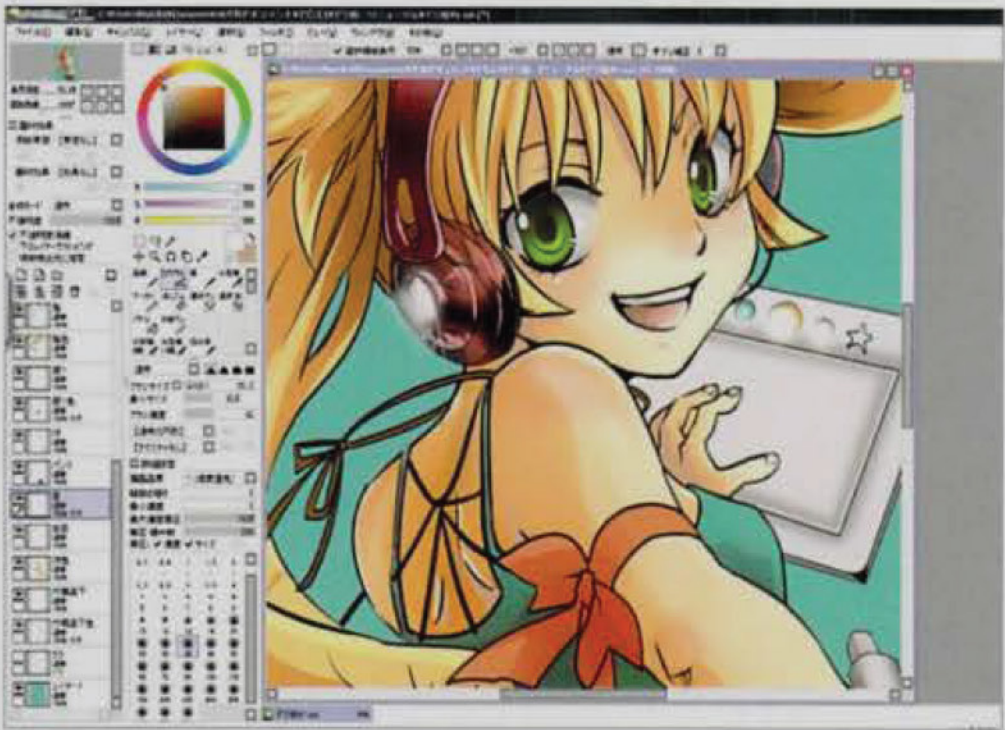
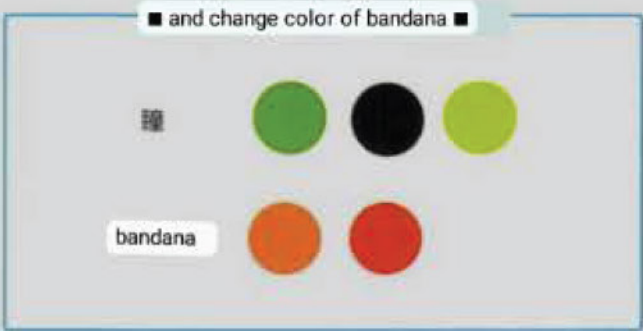
■瞳とバンダナの変更色■

"I tried making the top layer, the "light" layer, shine with the white of "airbrush thin".

That's all for the rough painting.

I added some color to the background to see if there was any color loss.

■ Background color

I changed the color of her eyes and the color of the ribbon on her arm because it felt like her eyes were blurry because there was no difference between her and her surroundings.

■ and change color of bandana ■

07 線の色変更

線画の線は、黒「100%」なので、非常にはっきりしています。和らげるために線画の色を変えます。
全線画レイヤーの不透明度を「50%」まで落とします。

肌の色にもうひとつニュアンスが欲しいので、肌は線画を暗い赤色にします。
体の線画のレイヤーの上に通常レイヤーを作成し、「バケツ」で塗りつぶします。そのレイヤーを体のレイヤーに「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れると、線画が赤くなります。目が弱くなってしまうので、赤で塗りつぶしたレイヤーの赤で塗りつぶした部分だけ、「鉛筆」で黒く塗ります。

こんな感じになりました。

07 Line color change

The lines in the line art are black 100%, so they are very clear. Change the color of the line art to soften it. Lower the opacity of the line drawing layer to "50%".

I want one more nuance in the color of the skin, so for the skin I make the lineart a dark red. Create a normal layer on top of the body line drawing layer and fill it with a "bucket". If you check "Clip at this layer below" on that layer to the body layer, the line drawing will turn red. This will weaken the eyes, so I use a "pencil" to paint only the red-filled areas of the red-filled layer black.

It turned out to be something like this.

08 装飾品

通常レイヤーを作り、飾りを作ります。まずは黒で描いていきます。
「不透明保護」にチェックを入れて塗ります。
「エアブラシ」と「鉛筆」で光らせてみました。

新規レイヤーを作成し、「乗算」に設定します。「飾り」のレイヤーの下に作成して飾りの影を塗ります。影は紫で入れると軽くて爽やかな影になります。

全体図がこちらです。

■装飾品の使用色■

08 Ornaments

Create decorations on normal layers. I'll draw it in black first.

Check "Opacity protection" and paint.

"Airbrush" and "I made it shine with a pencil.

Create a new layer and set it to Multiply

increase. Create a layer under the "Decoration" layer and paint

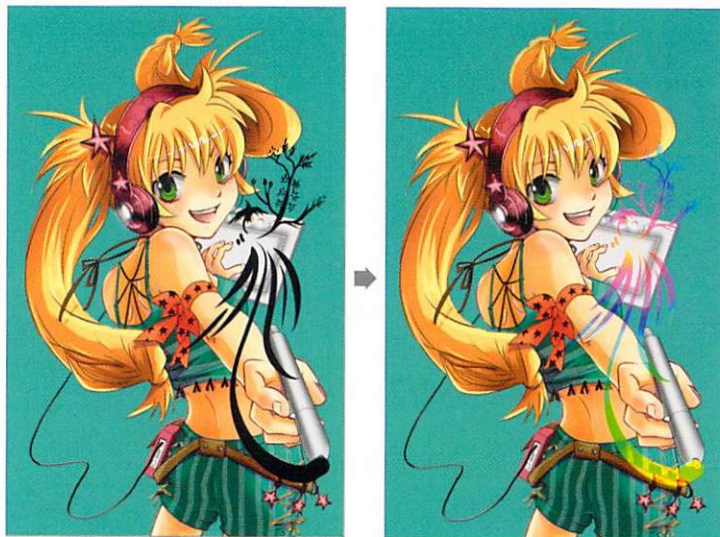
the shadow of the decoration. If you put the shadow in purple

It will be light and refreshing.

Here is an overview.

09 虹の光

タブレットから光があふれている感じにします。最上層に新規レイヤーを作成し、「鉛筆」で光の流れを描きます。

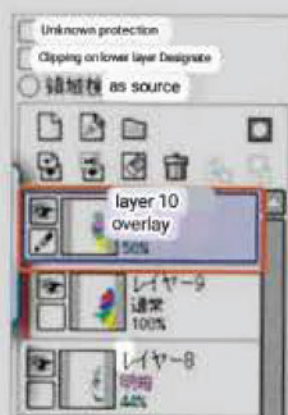
さらに描き込み、モードを「明暗」に設定します。新規レイヤーを作成し、「エアブラシ」で虹を円状に描いたら「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。

さらに上にレイヤーを作成し、「オーバーレイ」に設定します。虹の光で照らされている感じを出します。

09 rainbow light

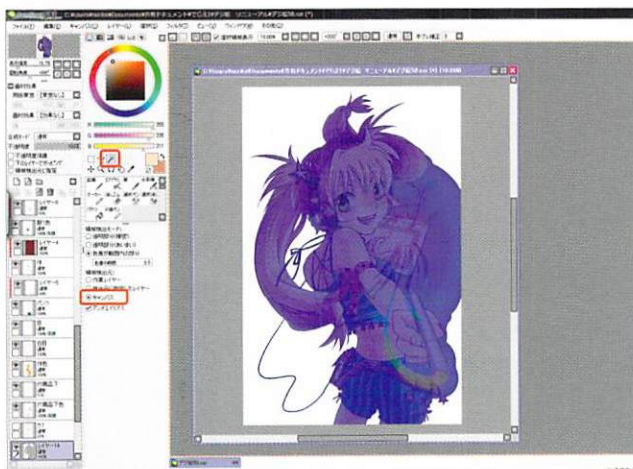
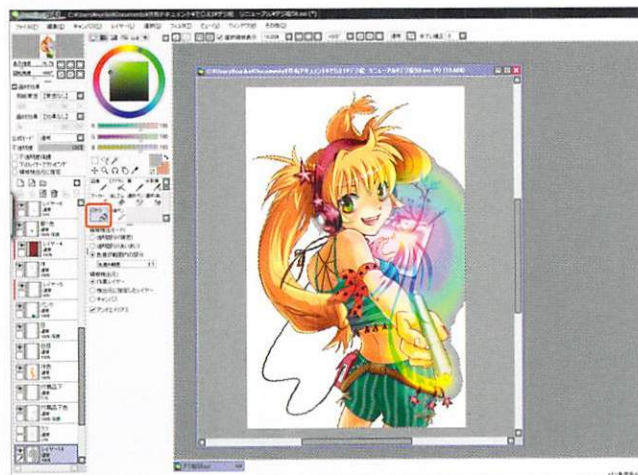
Make it look like the light is pouring out of the tablet. Create a new layer on the top layer and draw a "Pencil" light flow.

Draw some more and set the mode to Light/Dark. Create a new layer, draw a circular rainbow with the "Airbrush" and check "Clip at Layer Below".

Create another layer above it and set it to Overlay. Gives the feeling of being illuminated by rainbow light.

vinegar

STEP5 背景を描く

01 通常レイヤーを作成し、ツタの模様を描きます。
レイヤーの透明度を下げてなじませたり、さらに上から直線を描いて複雑にしてみました。

02 背景を非表示にします。「自動選択」の「領域検出先」を「キャンバス」にしてクリックすると、人物以外の部分が検出されます。
「選択」メニューの「選択領域の反転」を選択して反転します。

03 新規レイヤーを作成し、「バケツ」で灰色を流します。

STEP5 Draw the background

01 Create a normal layer and draw a ivy pattern. I lowered the transparency of the layer to blend it in, and drew a straight line from above to make it more complicated.

02 Hide the background. "Auto Select" 's "Area detection target" to "Canvas" Click to detect parts other than people. Invert by choosing Invert Selection from the Selection menu.

03 Create a new layer and use the "bucket" to fill it with gray.

04「レイヤーの移動」で灰色のレイヤーを移動させ、人物の影を作ります。
余分な部分は「消しゴム」で消します。
消した背景を復活させると、下図のような感じになります。

背景のツタ模様

＋

キャラクターと影

STEP6 仕上げ

光レイヤーに髪の筋を入れます。
髪の浮遊感が出ます。
最後に、所々に光を散らします。

完成

04 ``Move layer'' ``Move the gray layer with + to create the shadow of the person.

Erase the extra parts with an eraser.

When you restore the erased background, it will look like the image below.

background ivy pattern

character and shadow

STEP6 Finish

Add hair streaks to the light layer.

You can feel the hair floating.

Finally, scatter the light here and there.

Finish

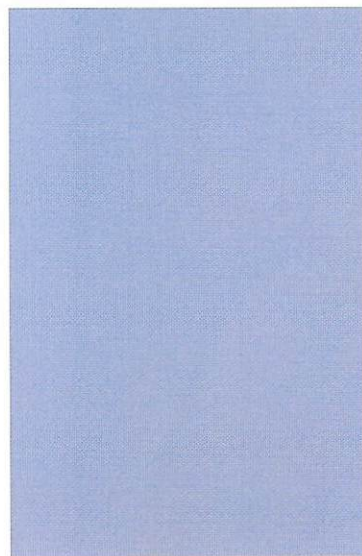
TRAINING　トーンの練習

ここでは、表現力の練習として、背景を変更してみましょう。

キャラクターの完成までは同じです。背景のトーンの元となる蝶のデザイン画を描きます。この蝶の線画を使用します。

通常レイヤーを作成し、「鉛筆」を使って、タブレットを中心に蝶を黒で描いて飛ばします。

さらに書き込み、モードを「明暗」に設定し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。

新規レイヤーを作成し、「エアブラシ」で虹を円状に描いたり、タブレットとペンの間に光の筋を描きます。

キャラクターを非表示にします。「バケツ」を使って背景を紫で塗りつぶし、レイヤーの用紙質感を「キャンバス」の倍率「346%」「強さ72」に設定します。

蝶の線画をコピー（Ctrl＋C）&ペースト（Ctrl＋V）で配置し、「自由変形」で拡大・縮小・回転して散らします。

キャラクターを表示します。
完成です。

TRAINING Tone practice

Here, let's change the background as an exercise in expressiveness.

It's the same until the completion of the character. Draw a butterfly design that will be the basis for the background tone. I will use this butterfly line drawing.

Create a normal layer and draw a butterfly in black around the tablet using the "Pencil".

In addition, set the write mode to "light and dark" and check "clip at layer below".

Create a new layer and use the "airbrush" to draw a circular rainbow, or draw light streaks between the tablet and pen.

Hide your character. Fill with the "bucket" and set the paper texture of the layer to "Canvas" scale "346%" and "Strength 72".

Copy (m + times) & paste (CH + picture) the butterfly movie, and "Free Transform"

て enlarge/reduce/rotate it and scatter it.

Show your character.
done.

完成した2点の作品を見比べてみましょう。同じ原画でも印象が変わります。

完成1

完成2

Compare the two completed works. Even with the same original, the impression changes.

complete 1

complete 2

SECTION3.6
高校生を描く

illustration●七輝翼

使用ツール：ペイントツールSAI

- » **STEP1** 全体的なラフ
- » **STEP2** 線画を描く
- » **STEP3** パーツごとに下塗りする
- » **STEP4** 人物を塗る
- » **STEP5** 背景を描く
- » **STEP6** 仕上げ
- » **TRAINING** 背景を簡単に仕上げる練習

SECTION3.6

draw a high school student

Tools used: Paint Tool SAI

- STEP1 Overall rough
- STEP2 Draw a line drawing
- STEP3 Prime each part
- STEP4 Paint the character
- STEP5 Draw the background
- STEP6 Finish
- TRAINING Practice to easily finish the background

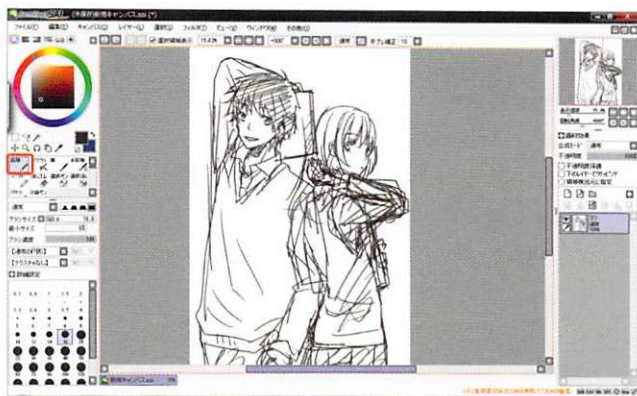
STEP1 全体的なラフ

01 イメージスケッチ

SAIで仕上がりのサイズと同じサイズでラフの案を描きます。今回の絵は「学園もの」を題材にしました。実際使用したもののほかに3枚ラフを描いています。

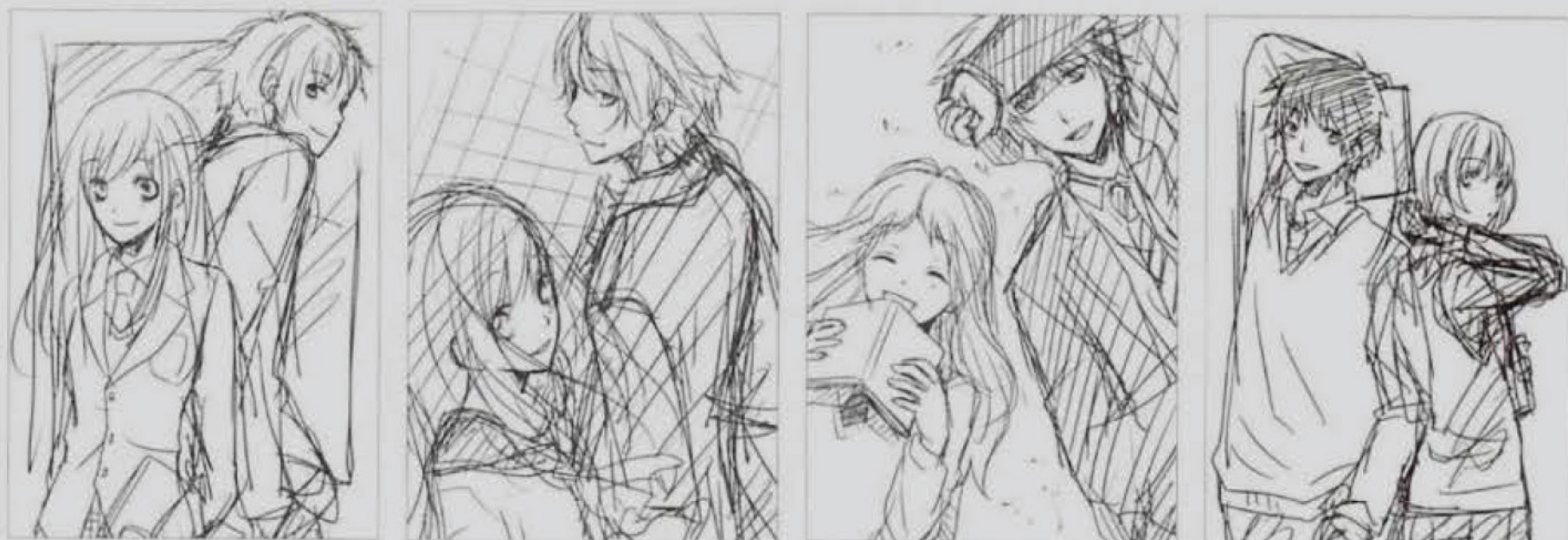
PART 3

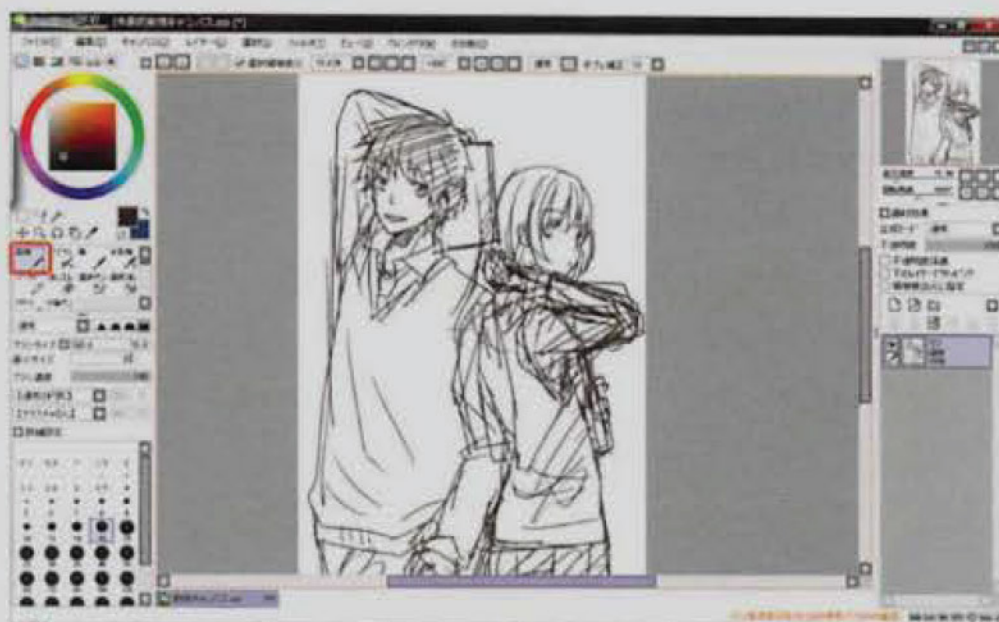
02 ラフを描く

「鉛筆」を使って、キャラの表情、ポーズなどが分かる程度に大まかにラフを描きます。
通りがけに女の子が男の子にノートを渡すイメージにしてみました。

ラフ完成

STEP1 Overall love

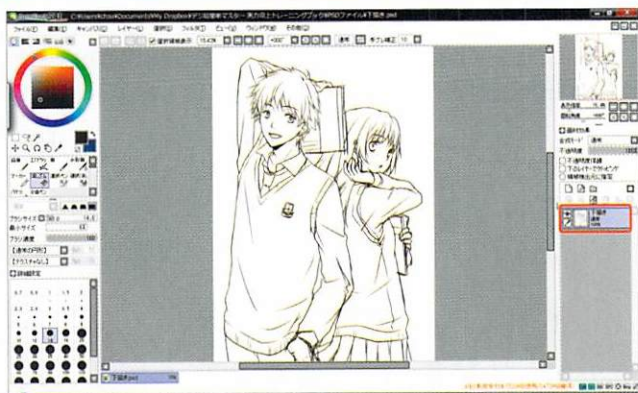
01 image sketch

In SAI, I draw a rough draft in the same size as the finished product. The theme of this picture is "school thing". In addition to the ones I actually used, I drew three rough sketches.

02 draw a rough

Using a "pencil", roughly sketch the character's expression, pose, etc. Draw. I tried to create an image of a girl handing a notebook to a boy on the street.

love completed

STEP2　線画を描く

01 下書き

ラフの透明度を「15%」くらいに下げ、上に新規レイヤーを作り「鉛筆」でラフを元に下書きをします。
ラフを下書きとしてペン入れをしていってもいいのですが、私の場合は、ラフで不要な線までごちゃごちゃ描いてしまうので下書きをしておきます。
なるべくペン入れで迷わない程度の線画にしておきます。
下書きが終わったら、ラフのレイヤーを消去します。

02 ペン入れ

下書きのレイヤーの透明度を同じく「15%」くらいに下げ、上に新規レイヤーを作成します。
「鉛筆」でペン入れをしていきます。ペンタブレットの強弱を使いながら、紙に鉛筆で描くのと同じイメージでさっと線を引いていきます。
「鉛筆」のブラシ設定は、ブラシサイズ「8.0」、最小サイズ「0」、濃度「100」、描画品質「4（品質優先）」、手ブレ補正「10」です。
「元に戻す」のショートカット（Ctrl＋Z）を多用して（左手は常にこの位置です）さっと線を引いて失敗したら元に戻す（Ctrl＋Z）、線を引き直しの繰り返しです。
顔、髪などパーツごとにレイヤーを分けながらペン入れしておくと、後ではみ出したり位置を直したいときなどに便利です。
さらに人物ごとにグループ分けをしておくと分かりやすいでしょう。
髪の毛はなるべく毛先をつなげるようにしておくと、後で彩色のときに楽です。
男の子の髪と顔までペン入れしました。顔にかかった髪などは最後に修正するので、とりあえずこのままです。

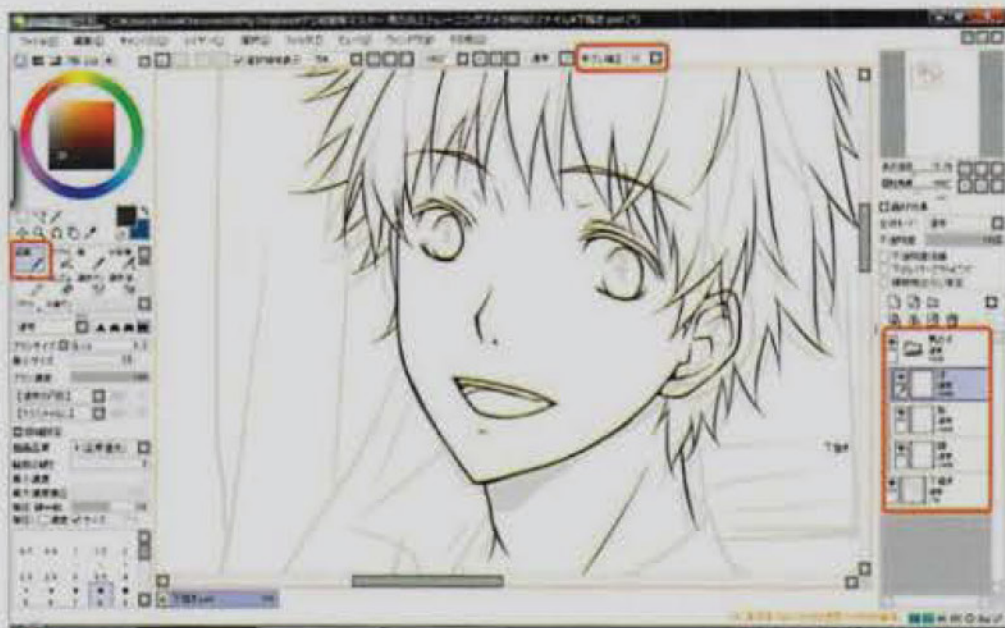
ペン入れのブラシ設定

STEP2 Draw a line drawing

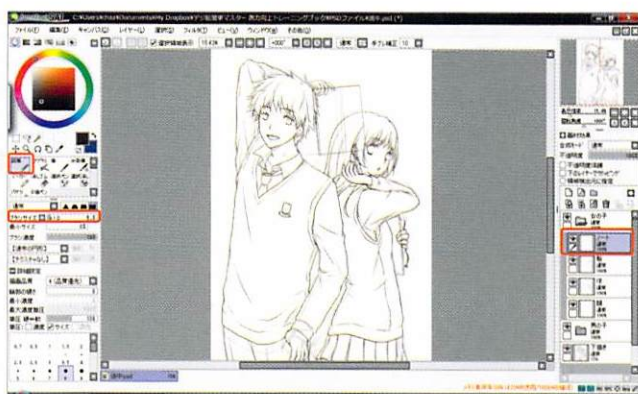
01 draft

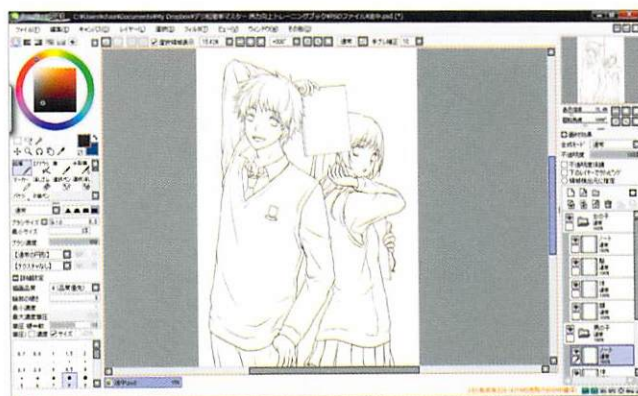
Lower the transparency of the rough sketch to about 15%,
create a new layer on top, and use the pencil
I make a draft based on the rough.
You can use the rough draft as a rough
draft, but in my case, I end up drawing
unnecessary lines all over the rough.
So I will write a draft. Line drawing to the
extent that you do not get lost in inking as much as possible
Leave it as When
the draft is finished, erase the
rough layer.

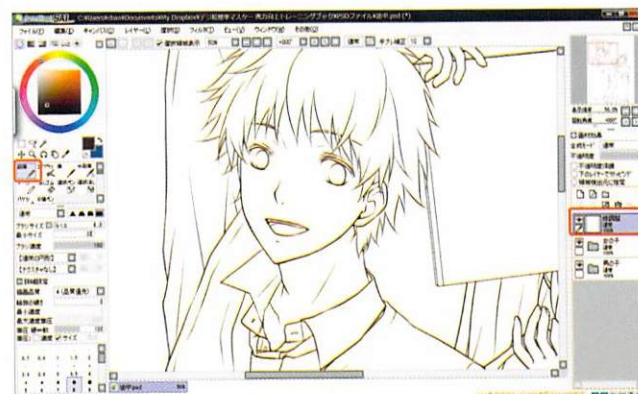
02 Inking

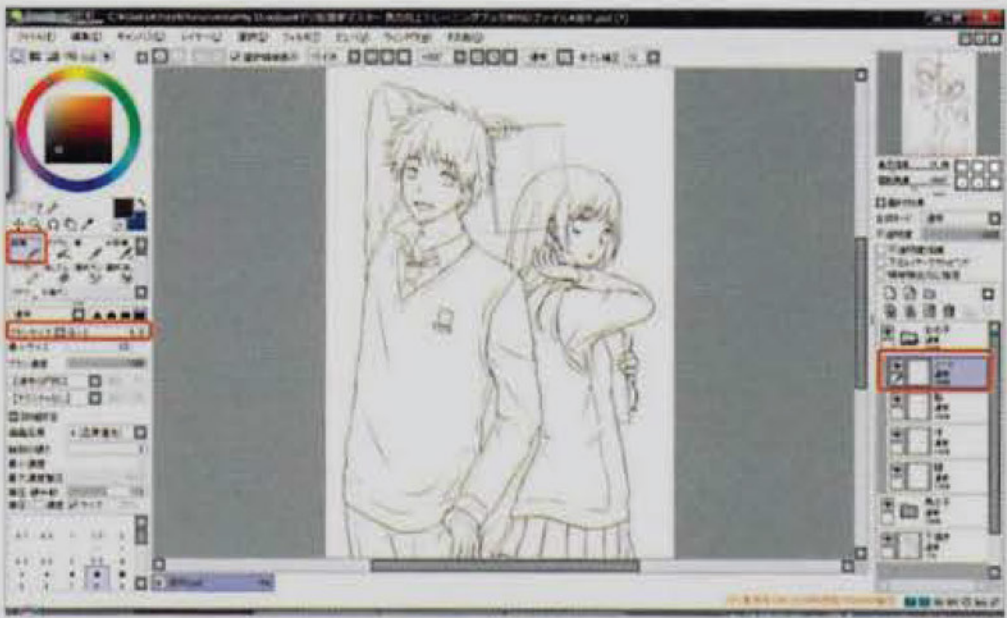
Lower the transparency of the
draft layer to about 15% and create a
new layer on top.
I'm going to do inking with a "pencil".
While using the strength of the pen tablet, draw
a line quickly with the same image as drawing
with a pencil on paper.
The "Pencil" brush settings are:
brush size "8.0", minimum size "0", density
"100", drawing quality "4 (prioritizes quality)",
and stabilization "10".
Undo shortcut (Ctrl
+ Figure) (the
left hand is
always in this position).

It is convenient to inking while dividing the layers
for each part, such as the face and hair, when you want
to correct the position of the part that protrudes
later.
It will be easier to understand if you divide
the characters into groups.
Keeping the ends of the hair connected as
much as possible will make coloring easier
later. I also inked the boy's hair and face.
I will fix the hair on the face at the
end, so leave it as it is for now.

Inking brush settings

ノートはブラシサイズを「3.0」にして、Shift キーを押しながら始点と終点を打つと直線が引ける機能を使って描きました。
ひと通りペン入れが終わりました。ノートの位置など下書きから少し変わっています。

下書きのレイヤーを消去して、はみ出したところを「消しゴム」で消していきます。
私の場合、前髪がかかっている眉や目は髪の毛のラインに沿って消して余白を入れます。
こうすることで透明感が出ます。

はみ出しを消す作業が終わりました。

03 メリハリをつける

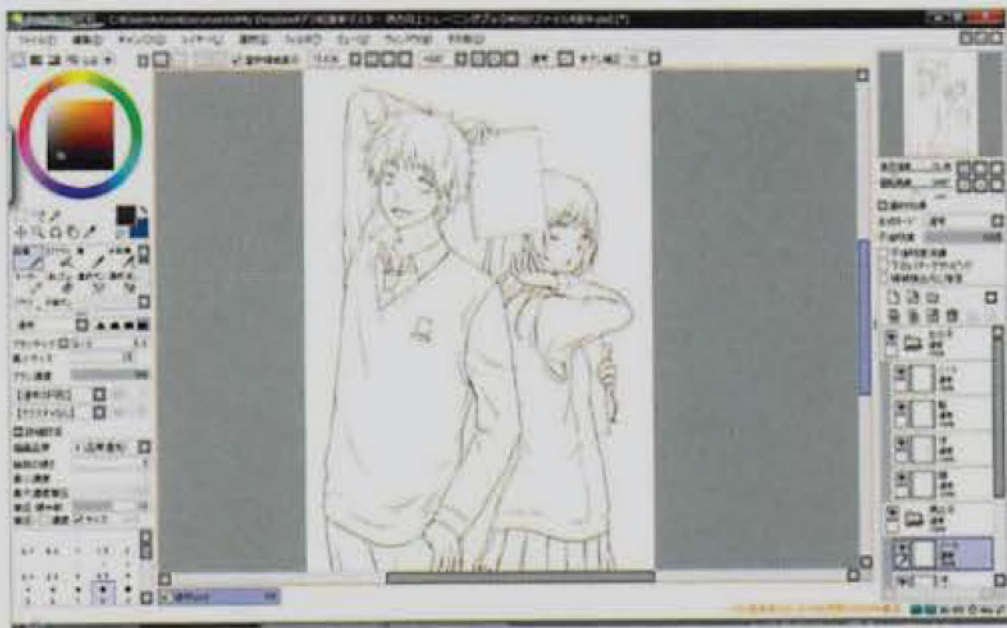
次に、線画にメリハリをつけていきます。一番上に「線調整」という名前のレイヤーを作成します。

I set the brush size to "3.0" and used the function to draw a straight line by pressing the [Shift] key and typing the start and end points.

Just finished inking. The positions of the notes are slightly different from the draft.

Erase the draft layer and erase the protruding part with an eraser.

to come.

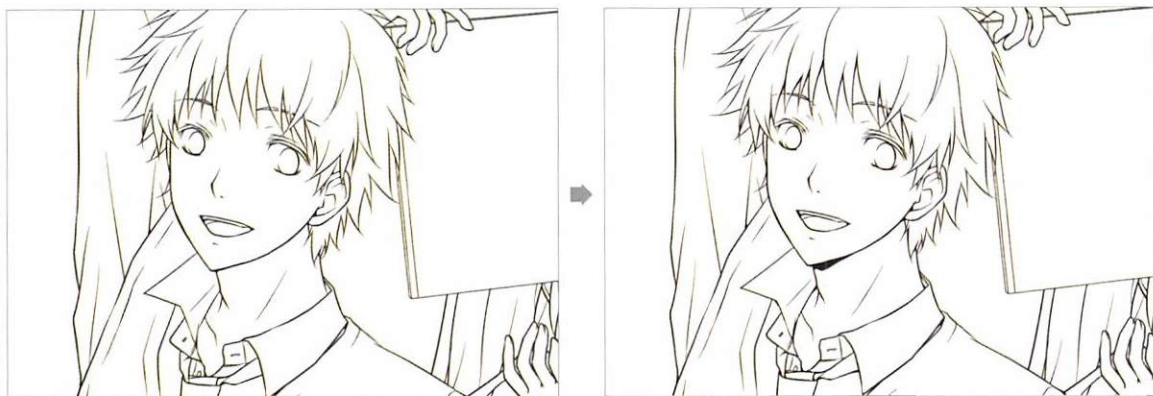
In my case, I erase the eyebrows and eyes where the bangs are hanging along the hair line and add a margin.

This will give you a sense of transparency.

The work of erasing the protrusion is finished.

03 sharpen

Next, I will add sharpness to the line art. Create a layer at the top called "Line adjustment".

PART 3

修正前と後です。
肌に落ちる前髪の影になる部分や首の下、服の内側など、濃く影が出来る部分に少し影を描いたり、輪郭線の太さを調整します。

下書きとラフを見比べてみて、全体にメリハリをつけます。
「レイヤー」メニューの「表示レイヤーを結合」（Shift＋Ctrl＋E）を選択して表示レイヤーを結合します。
ペン入れは終了です。

下書き

線画完成

Before and after fix.

Draw shadows and adjust the thickness of the contour line in areas where shadows are likely to fall on the skin, such as under the neck, inside the clothes, and other parts that will be shadowed by the bangs.

Compare the draft and the rough, and add sharpness to the whole. Merge the visible layers by selecting Merge Visible Layers (Shift + Ctrl + Country) from the Layer menu.

Inking is finished.

draft

line straight finish

STEP3 パーツごとに下塗りする

01 肌

肌の下塗りをするため、新規レイヤーを作成します。
「投げ縄」を使って、Shiftキーを押しながら肌の部分を大まかに選択していきます。

「バケツ」で肌のベースになる色を塗りつぶします。
選択範囲を解除（Ctrl＋D）します。

線画のレイヤーを選択して、「領域検出元に指定」にチェックを入れます。
この設定をすると、線画を選択しなくても「自動選択」で「検出元に指定したレイヤー」にチェックを入れることで、線画レイヤーの領域を選択できるようになります。
「バケツ」の「領域検出モード」を「透明部分（精密）」、「領域検出元」を「検出元に指定したレイヤー」に設定します。
肌のレイヤーを選択して、「自動選択」で肌がはみ出した人物の周りを選択していきます。
肌の上にレイヤーを作っていくので、他に色が乗る部分はそのままでも良いです。他の色が乗らない部分のみ選択します。
「選択」メニューの「選択領域を1ピクセル膨張」を選択し、切り取り（Ctrl＋X）ます。はみ出し部分を消去できます。

STEP3 Prime each part

01 BIL

Create a new layer to undercoat the skin.

Using the lasso, hold down the [Shift] key and select roughly the skin area.

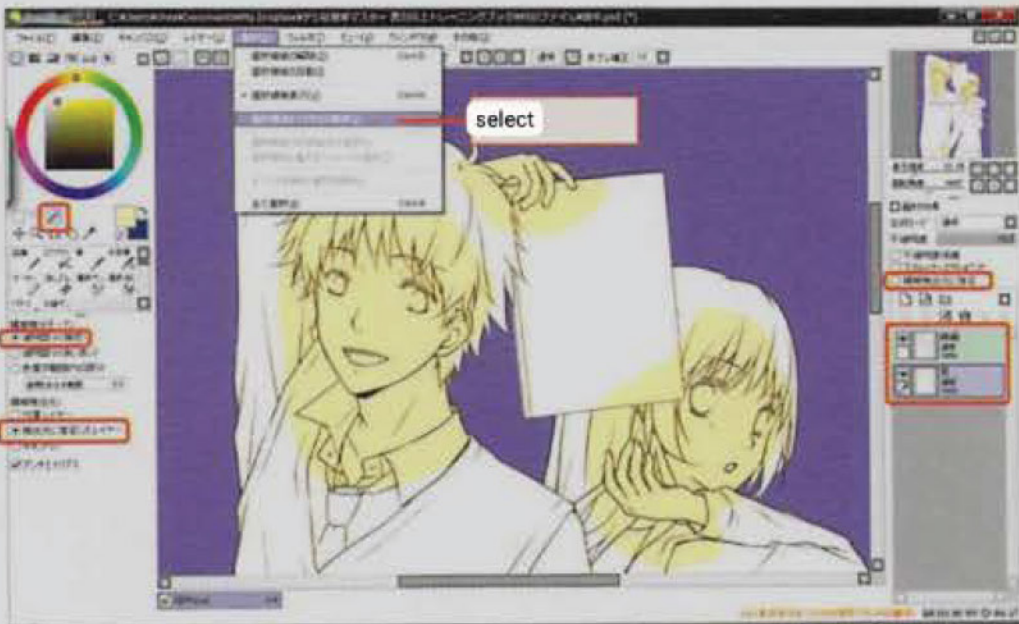
Use "Packet" to fill in the color that will be the base of the skin. Deselect (Ctrl + times).

Select the line drawing layer and check "Specify as area detection source".

With this setting, you can select the area of the line drawing layer by checking "Layer specified as detection source" in "Automatic selection" without selecting the line drawing.

Set "Area Detection Mode" of "Bucket" to "Transparent Area (Precise)" and "Area Detection Source" to "Layer specified as detection source".

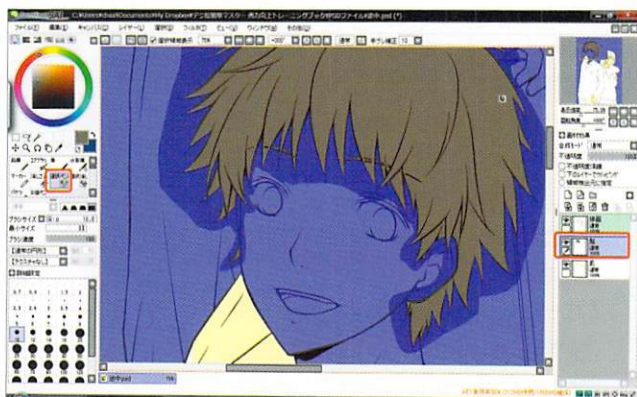
Select the skin layer and select the surroundings of the person whose skin protrudes using "Auto Select".

Since we will create a layer on top of the skin, the other parts that will be colored can be left as they are. Select only the parts that do not overlap with other colors. From the "Select" menu, select "Selection area by 1 pixel" and "Inflate cells", and then cut (Ctrl +).

02 髪

肌のレイヤーの上に髪のレイヤーを新規作成します。
「投げ縄」を使って髪の周りを選択します。

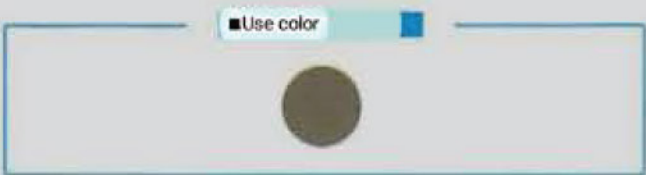
髪は内側に入る線や毛先が多く、「自動選択」では選択しきれないところが多いので、髪の内側を確実に塗りつぶすために周りを消去していく方法で行います。
「バケツ」を使って髪のベース色で塗りつぶし、選択範囲を解除（Ctrl＋D）します。

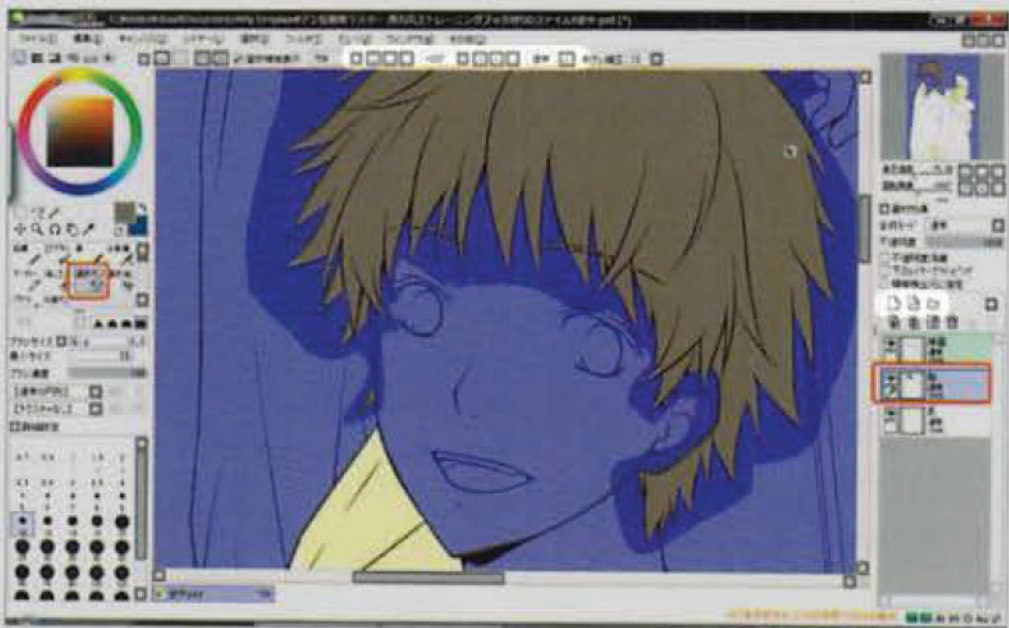
■髪の使用色■

「自動選択」に切り替え、はみ出した部分を選択していきます。
髪のレイヤーは一番上（常に線画レイヤーの下）にするので、他に色が乗る部分にもはみ出し部分をきっちり消します。
「選択」メニューの「選択領域を1ピクセル膨張」を選択します。「自動選択」では選択しきれないところは「選択ペン」を使います。

はみ出し部分を切り取り（Ctrl＋X）ます。

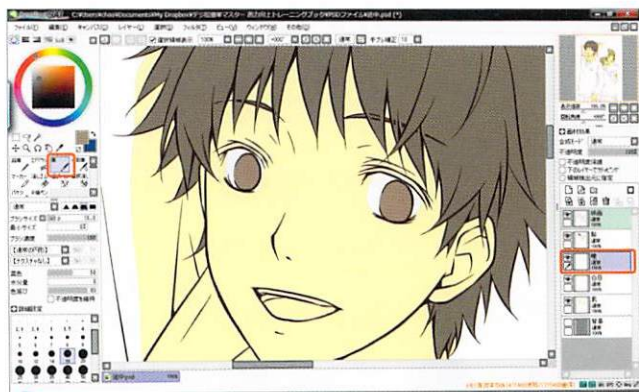
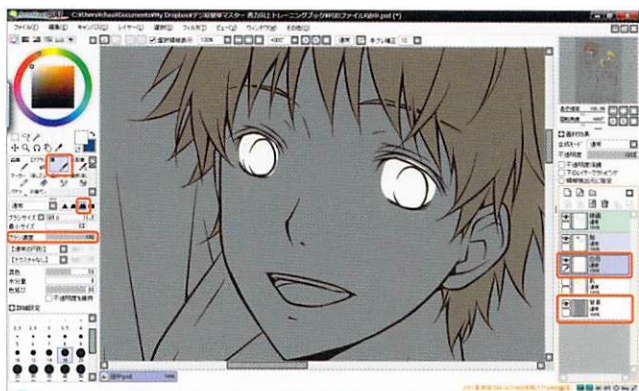
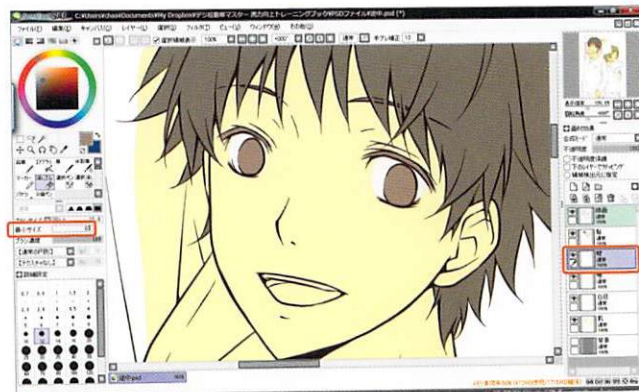
02 髪

Create a new hair layer on top of the skin layer.
Use the "lasso" to select around the hair.

Hair has many lines and ends that go inside, and there are many places that cannot be selected with "Auto Select", so in order to fill the inside of the hair reliably, erase the surroundings. Fill with the base color using the 'bucket' and deselect (Ctrl + times).

Switch to "Auto select" and select the protruding parts. Since the hair layer is on the top (always below the line art layer), I also erase the protruding parts of the other colored parts. From the Select menu, select Expand selection by 1 pixel. Use the "selection pen" for areas that cannot be selected with "auto select".

Cut off the ([excess Ciri + x) .

女の子の方も同様に髪のベースを塗ります。

03 瞳

分かりやすいように背景のレイヤーをグレーで塗りつぶし（Ctrl＋F）ました。明るい色を塗ったときの塗り残しがないかの確認のためです。最下層に置いておくと便利です。
まずは白目から塗ります。
肌のレイヤーの上に白目のレイヤーを作成します。「筆」を使って描き込みます。
「ブラシ濃度」を「100」、「ブラシの輪郭のぼけ具合」を角が少し丸まったものに設定します。領域の境界を自然に少しぼかしが入っているように塗るためです。
白目のレイヤーの上に瞳のレイヤーを作成します。同じく「筆」で描き込みます。

さらにその上にまつ毛のレイヤーを作成し、瞳と同じ色で塗ります。
まつ毛の両端はブラシの「最小サイズ」を「100%」に設定してから、筆圧を使い、外に向かってはらう感じでグラデーションのように塗ります。

For the girls, do the same for the hair base.

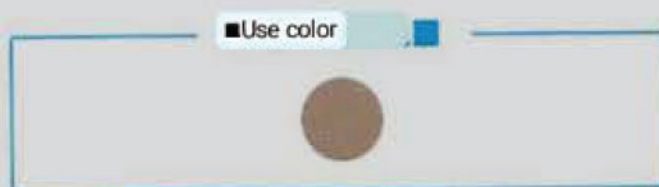
03 瞳

I filled the background layer with gray (ctrl+F) for clarity. This is to check if there are any unpainted areas when applying bright colors. It is convenient to put it on the bottom layer.

Start by painting the whites of your eyes.

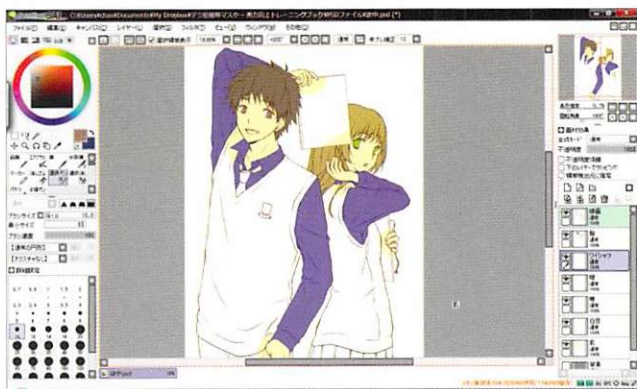
Create a layer for the whites of the eyes on top of the skin layer. Use the "brush" to draw.

Set "Brush Density" to "100" and "Brush Outline" to slightly rounded corners. This is to paint the borders of the area so that they are naturally slightly blurred.

Create a pupil layer on top of the white eye layer. Similarly, draw in with a brush.

Create a layer of eyelashes on top of that and fill it with the same color as the eyes. Set the minimum size of the brush to 100% for both ends of the eyelashes, then use pen pressure to paint outwards in a gradation-like fashion.

04 学生服

服のパーツ分けに入ります。
ワイシャツのレイヤーを作成し、「自動選択」で塗りたい部分を選択し、「選択」メニューの「選択領域を1ピクセル膨張」を選択します。
選択しきれなかったところは「選択ペン」を使って整えます。

肌、髪以外のレイヤーは同様の方法で選択します。
「バケツ」で塗りつぶし、選択範囲を解除（Ctrl＋D）します。
他のパーツも、服同様の方法でパーツ分けしていきます。

全部パーツ分けが終わった状態です。

下塗り完成

04 school uniform

I'm going to go into the parts division of clothes.

Create a layer for the shirt and select "Auto Select".

Select the

part you want

Choose.

to fill with

to adjust using the

Layers other than skin and hair are selected in

the same way.

Fill with the "bucket" and

deselect (Ctrl + times). Other

parts are divided in the same

way as clothes.

All parts are finished.

Undercoat completed

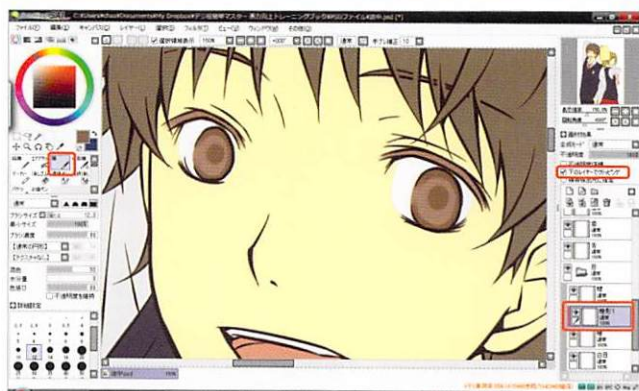
STEP4　人物を塗る

01 瞳

瞳が入ると絵が活き活きするので先に塗ります。
これからレイヤーが増えていくのでパーツごとに分けて「レイヤーセット」を作成し、グループ化をしながら塗っていきます。
「レイヤーセットの新規作成」をクリックします。名前を「目」にして、まつ毛、瞳、白目のレイヤーを1つのフォルダにまとめました。
瞳の上に「瞳影1」という名前の新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて塗ります。
影は基本的に「筆」のみでぼかしを調整して塗っていきます。
「輪郭のぼけ具合」を硬めのフラットな形状にして、ブラシサイズ「12.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「80」に設定します。

ブラシ設定

「輪郭のぼけ具合」を一番ぼかしがかかった丸い形状に変更し、ブラシサイズも拡大します。瞳の上半分も同じ色でぼかしを入れます。

新規レイヤーを作成し、「瞳影2」という名前にして「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。
「輪郭のぼけ具合」のブラシ形状を変更しながら、境界をぼかして塗ります。

STEP4 Paint the character

01 瞳

The picture will come alive when the eyes are in, so paint it first.

I will.

Since the number of layers will increase from now on, I will create a "layer set" for each part, and paint while grouping.

Click Create New Layer Set. I named it "eyes" and put the eyelashes and the white of the eyes into a single folder.

Create a new layer above the pupil named "Eye shadow", check "Clip at layer below" and paint. Shadows are basically painted by adjusting the blurring with a "brush".

Set the "Outline Blur" to a firm, flat shape, brush size 12.0, minimum size 100, brush density 80.

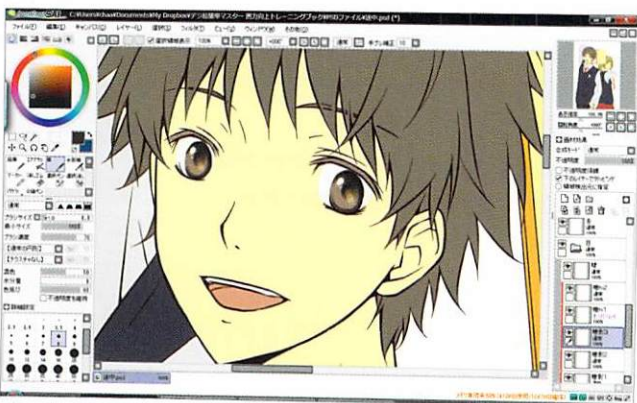
brush settings

Change the "Outline Blur" to the most blurry round shape, and increase the brush size. Blur the upper half of the pupil with the same color.

Create a new layer, name it "Eye shadow 2" and check "Clip at layer below". Blur and paint the border while changing the brush shape of "Outline Blur".

「瞳影2」の瞳の中心を「消しゴム」を使って中心からずらしたところに円を入れるようにぼかして消します。
「輪郭のぼけ具合」を丸い形状のブラシにして、ブラシサイズ「25.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「100」に設定します。

新規レイヤーを作成し「瞳影3」という名前にして「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。さらに濃い色を塗ります。
「輪郭のぼけ具合」のブラシ形状を変更しながら、瞳の上半分は硬く、下半分はぼかして塗ります。

ハイライトを入れていきます。新規レイヤーを作成し、「瞳hi 1」という名前にして「下のレイヤーでクリッピング」します。ハイライトのレイヤーは合成モードを「オーバーレイ」に設定します。
「瞳hi 1」のレイヤーに薄い黄色で、瞳の右下に内側からさっと一回はらう感じで入れます。
「筆」の輪郭の丸い形状を使用します。ブラシサイズ「14.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」に設定します。
同様に「瞳hi2」レイヤーを作成し、左上に明るいハイライトを入れます。
ブラシサイズは左目が「14.0」、右目が「12.0」、最小サイズ「77」です。
さらに再度「瞳hi 1」レイヤーを選択し、ブラシサイズを縮小して「瞳hi2」の下あたりにハイライトを入れます。
ブラシサイズ「6.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」です。
「瞳影3」の瞳の中心の下の方がハッキリしすぎて浮いて見えたので、「消しゴム」で少し薄くしました。

Use the "Eraser" to blur the center of the pupil of "Pupil shadow 2" so as to insert a circle in the place shifted from the center. Set the "Outline Defocus" to a round brush, set the brush size to 25.0, the minimum size to 100, and the brush density to 100.

Create a new layer, name it "Eye shadow 3" and check "Clip at layer below". Apply a darker color.
Paint the upper half of the pupil hard and blur the lower half while changing the brush shape of the "Outline Defocus".

I will add highlights. Create a new layer, name it "Eye hi1" and "Clip at layer below". Set the highlight layer's blending mode to Overlay.
Use light yellow on the layer of "hitomi hi1", and dab it once from the inside to the lower right corner of the eye. can enter.
Use a rounded shape for the "brush" outline. Set brush size to 14.0, minimum size to 100 and brush density to 70.

vinegar

Similarly, create an "eye hi2" layer and add a bright highlight to the top left.
The brush size is "14.0" for the left eye, "12.0" for the right eye, and "77" for the minimum size. Select the "Eye hi1" layer again, reduce the brush size, and add a highlight below "Eye hi2". Brush size "6.0", minimum size "100", brush density "70".
The lower part of the pupil in "Hitokage 3" was too clear and looked floating, so I used "Eraser" to lighten it a little.

02 まつ毛

まつ毛を塗ります。まつ毛のレイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れます。小さいパーツなど、影塗りで失敗しないようなところはレイヤー数を削減するためにも下塗りレイヤーに塗ります。
主線の色と瞳の影の色を拾い、筆圧を使ってぼかしながら、ベースの色も残すように塗ります。
「筆」のブラシサイズ「32.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「100」に設定して使用しました。

白目もまつ毛と同様「不透明度保護」にチェックを入れて、瞳の色に近いグレーで影を入れます。
同時に、右の白目の形を整え直しました。
「筆」のブラシサイズ「32.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「100」、混色「0」に設定して使用しました。
さらに、瞳のレイヤーの上に新規レイヤーを作成して「下のレイヤーでクリッピング」し、「オーバーレイ」に設定します。右下に少しオレンジ色を入れて瞳の色を調整してみました。
「筆」の「輪郭のぼけ具合」を丸い形状のブラシに設定し、ブラシサイズ「68.0」、ブラシ濃度「70」に設定して使用しました。
これで目の彩色は終わりです。女の子の方も同様に塗ります。

03 髪

目と同様、髪もレイヤー数を使いますので「レイヤーセットの新規作成」をクリックしてグループ化しておくと分かりやすいです。
「髪影1」という名前のレイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。
「筆」の「輪郭のぼけ具合」を丸い形状のブラシに設定し、ハイライトの部分を残すように大まかに塗ります。

PART 3

02 Eyelashes

Apply eyelashes. Check "Opacity protection" on the eyelash layer. To reduce the number of layers, paint on the undercoat layer for small parts and other areas where shadow painting will not fail. Pick up the color of the main line and the color of the shadow of the eyes, and use the pen pressure to blur it while leaving the base color as well.

I used the "Brush" brush size set to 32.0, minimum size to 100, and brush density to 100.

As with the eyelashes, check the "Protect opacity" box for the whites of the eyes and shade them with a shade of gray that is close to the color of the eyes.

At the same time, I reshaped the white of the right eye. "Brush" brush size 32.0" Minimum size "100" Brush density "100" Mix color "0" I used it.

In addition, create a new layer above the pupil layer and set it to "clip at layer below" and set it to "overlay". I put a little orange in the bottom right to adjust the eye color.

I set the "Outline Blur" of "Brush" to a round brush, set the brush size to "68.0", and set the brush density to "70".

This is the end of coloring the eyes. Do the same for the girls.

03 髪

As with the eyes, the number of layers is also used for the hair, so it is easier to understand if you click "Create a new layer set" to group them.

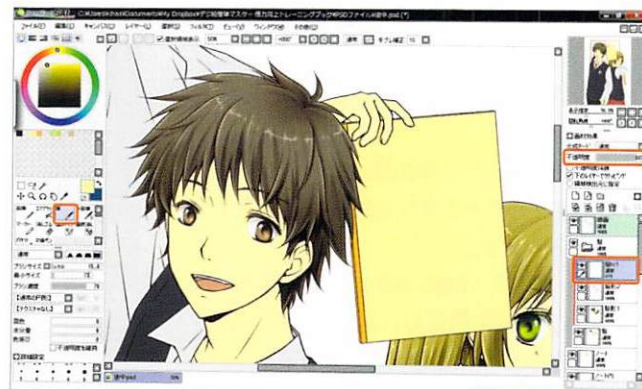
Create a layer named "Hair shadow 1" and check "Clip at layer below".

"Outline Blur" of "Brush" Set to a round-shaped brush and paint roughly so as to leave the highlighted areas.

ブラシサイズ「320.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」、混色、色延び「0」に設定して使用します。
「髪影1」のレイヤーに塗った領域の色を Shift キーを押して「スポイト」に切り替えて色を拾いながら塗ります。
筆圧を使って影を延ばしたり、線画の下塗りの色を伸ばしたりしながら、髪の毛の光沢に見えるように整えていきます。
ブラシサイズ「10.0~30.0」、最小サイズ「30」、ブラシ濃度「70」です。

「髪影2」という名前のレイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。
さらに濃い色を置いていきます。濃すぎたら周りの色を「スポイト」で拾って上から乗せたりして調整しながら塗っていきます。
ブラシサイズ「10.0~30.0」、最小サイズ「30」、ブラシ濃度「70」です。

まず輪の部分からハイライトを入れていきます。
「髪hi 1」という名前のレイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。
明るい色でところどころ筆圧で抜きながら、輪をイメージして少しゆがませながら描きます。
ブラシサイズ「25.0」、最小サイズ「7」、ブラシ濃度「70」です。

「筆」と「消しゴム」を使って、ところどころに山を作ったり線を描き足したりして髪に馴染ませます。
さらに髪の線の際などにもハイライトを入れ、レイヤーの透明度を「80%」に下げました。

Brush size "320.0" Minimum size "100" Brush density "70", Mix color, Color extension Set to "0".
Press the [Shift] key to change the color of the area painted on the "Hair shadow 1" layer to the "Eyedropper" and paint while picking up the color. I use pen pressure to extend the shadows and extend the base color of the line art to make the hair look shiny. Brush size 10.0~300" Minimum size "30" Brush density "70".

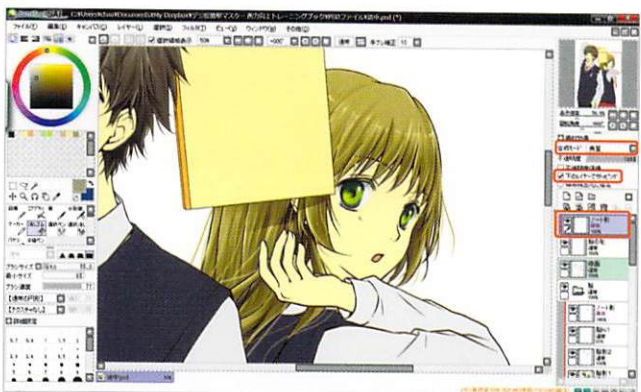
Create a layer named "Hair shadow 2" and check "Clip at layer below".
I'm going to add a darker color. If it's too dark, pick up the surrounding color with an eyedropper and apply it while adjusting it by placing it on top. Brush size "10.0~30.0" Minimum size "30" Brush Density "70".

First, add highlights from the ring part.
Create a layer named "Hair hi1" and check "Clip at Layer Below".
insert the While drawing in bright colors here and there with pen pressure While imagining a circle and distorting it a little draw from.
Brush Size 25.0", Minimum Size 7", Brush Density 70.

Using a "brush" and an "eraser", I create mountains here and there and add lines to blend in with the hair.
I also added highlights around the hair lines and lowered the transparency of the layer to 80%.

仕上げに細かい髪の毛を描きます。
線画のレイヤーの上に新規レイヤーを作成します。「髪の毛」という名前にしました。
「スポイト」で髪の色を拾いながら細い毛を描き込んでいきます。この作業をすると、さらさら感がアップします。
「鉛筆」を使用します。ブラシサイズ「10.0」、最小サイズ「0」、ブラシ濃度「100」です。

女の子も同じように塗ります。
新規レイヤーを作成し、「乗算」に設定します。ノートの影をグレーに近い茶色で塗りました。
このレイヤーを複製したものを「髪の毛」のレイヤーの上に置き、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れておきます。

これで髪の毛の塗りは終了です。

04 肌

肌のレイヤーもグループ化します。「舌」と「歯」のレイヤーも一緒にグループ化しました。
「肌」レイヤーの上にレイヤーを新規作成して「下のレイヤーにクリッピング」をチェックします。「肌影1」という名前にしました。
オレンジで、大まかに影を入れます。
「筆」の「輪郭のぼけ具合」を丸い形状のブラシに設定し、ブラシサイズ「20.0~300」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」に設定して使用します。

Draw fine hair to finish.

Create a new layer above the line art layer. I named it "Hair".

Draw in fine hair while picking up the color of the hair with the "dropper". This work will improve the smoothness. Use "Pencil". Brush size "10.0", minimum size "0", brush density "100".

Girls paint in the same way.

Create a new layer and set it to Multiply. I painted the shadows of the notebook in brown, which is close to gray.

Place a duplicate of this layer on top of the "Hair" layer and check "Clip at layer below".

This is the end of coloring the hair.

04 肌

Group the skin layers as well. I also grouped the "tongue" and "teeth" layers together.

Create a new layer above the "Skin" layer and check "Clip to layer below". I named it "Hadakage".

Add a rough shadow with orange.

Set the "Outline blur" of "Brush" to a round brush, set the brush size to "200-300", the minimum size to "100", and the brush density to "70".

「肌影2」レイヤーを作成します。赤みがかかった色で、はっきりとした影を塗っていきます。
濃すぎたら下の色と馴染ませて調整したり、ぼかしのかかった「消しゴム」 で消しながら塗ります。
場所によってブラシのサイズと最小サイズを変えながら馴染ませます。
硬めのフラットな形状のブラシに戻し、ブラシサイズ「10.0～50.0」、最小サイズ「25～100」、ブラシ濃度「70」に設定を変更しながら塗りました。

さらに濃い影を首の下や髪の影の上の方などを中心に部分的に入れます。
ブラシサイズ「20.0～50.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」です。

ハイライトを入れます。
影の部分にも主線の際にハイライトを入れるとメリハリがつきます。
ブラシサイズ「10.0～25.0」、最小サイズ「80.0」、ブラシ濃度「85」です。
「舌」と「歯」レイヤーにも「不透明度保護」にチェックを入れて影をつけました。
ブラシサイズ「35.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」です。
鼻の頭、頬などにも入れました。

05 学生服

グループ化します。「ワイシャツ」「ネクタイ」「校章」「ベスト」「ズボン」「スカート」のレイヤーをグループ化しました。
ワイシャツから塗ります。「ワイシャツ」のレイヤーの上に新規レイヤーを作成して「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。
服の共通の影の置き方として、影にしたい色を置きます。

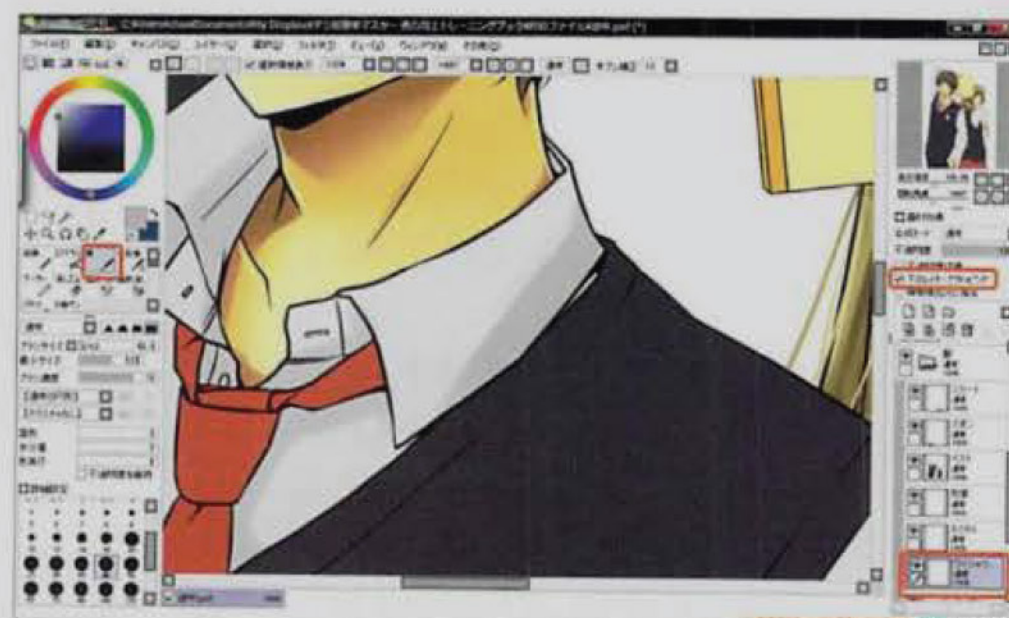
Create a "Skin shadow 2" layer.
Paint in clear shadows with a
reddish color.
If it was too dark, I adjusted it by blending it with the color below.
Then paint while erasing with a blurred
"eraser". Brush size
and minimum size depending on location
Let it blend in while changing
the size. I returned to a hard flat
shape brush and painted while changing the settings
to brush size "10.0~50.0", minimum size
"25~100", and brush density "70".

Add darker shadows to areas such
as under the neck and above
the shadows of the hair. Brush size "20.0~50.0",
minimum size "100", brush density "70".

Add highlights.
If you add highlights along the main lines in the
shadows as well, it will add sharpness.
Brush size "10.0~25.0" Minimum size "80.0",
brush density "85". I also added a
shadow to the "Tongue" and "Teeth" layers
by checking "Opacity" "Protection".

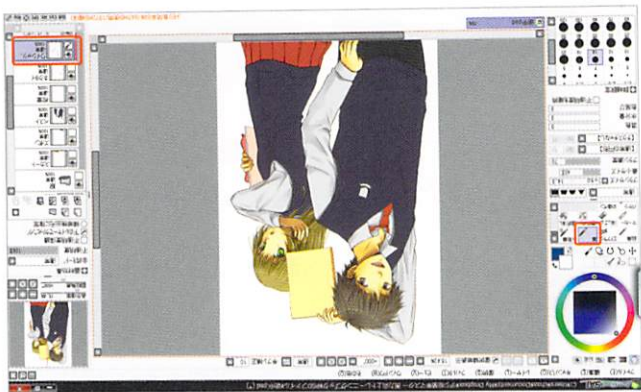
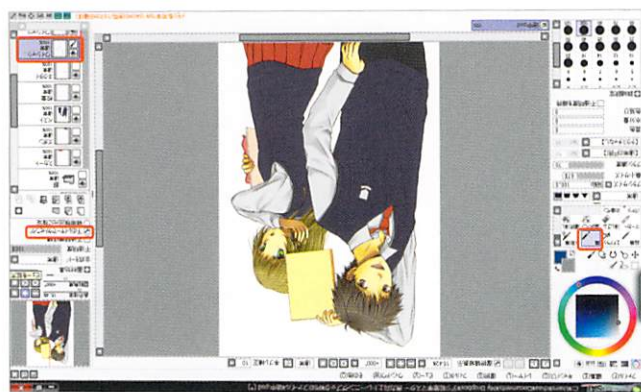
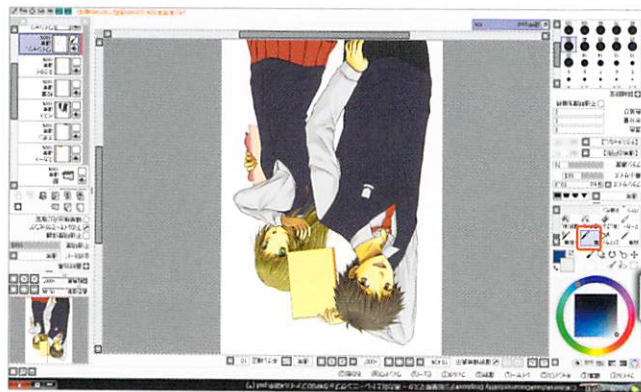
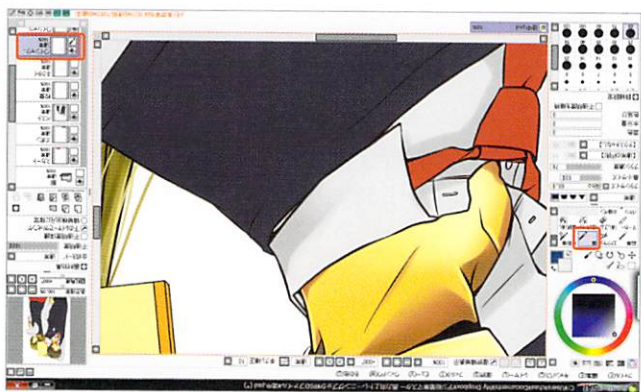
Brush size "35.0", minimum size "100"
brush density "70". I also added it to
the tip of my nose and cheeks.

05 school uniform

group. The layers of "shirt",
"neck", "tie", "school badge", "vest",
"trousers", and "skirt" are
grouped. Apply from the shirt. Create
a new layer above the
"shirt" layer and check "Clip at
layer below".
Place the color you want in the shadow as a common method of
placing shadows on clothes.

濃すぎたり、ぼかしたいと思ったところに、「スポイト」で下塗りの色を拾い、薄くしたいところから濃さを残したいところに向かって、はらう感じでペンを動かしていきます。やりすぎたら中間色を拾って延ばします。この塗り方を基本にして塗っていきます。
ブラシサイズ「30.0～100.0」、最小サイズ「30.0～100」、ブラシ濃度「70」です。

ワイシャツの1段階目の影を塗りました。

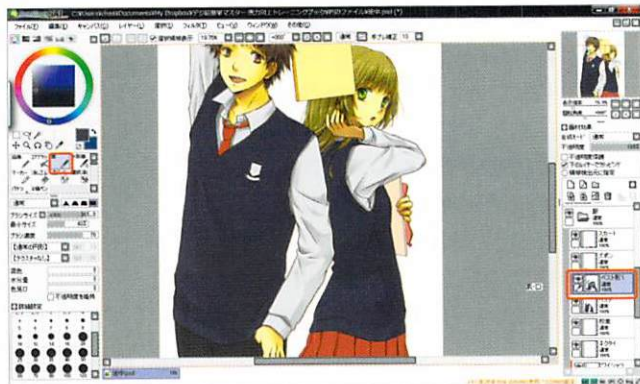
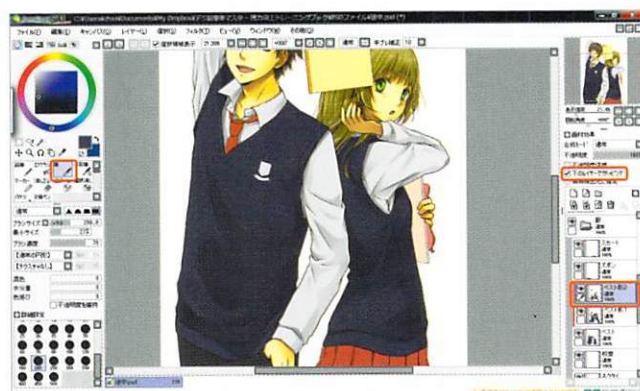
「ワイシャツ影2」という名前のレイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて、2段階目の影を塗ります。
1段階目に塗った影をベースにして、濃い色を足していく感じで塗りましょう。

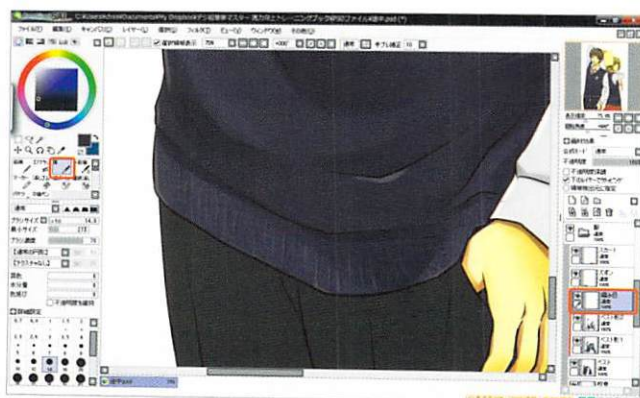
ハイライトを入れます。影と主線の際には照り返しとしてベースの色を、光源側にはベースより明るい白を塗ります。

If it is too dark or you want to blur it, use the eyedropper to pick up the undercoat color, and move the pen from the area you want to lighten to the area you want to keep the darkness. If you overdo it, pick up a neutral color and extend it. I will use this painting method as a base. Brush size "30.0~100.0", minimum size "30.0~100", brush density "70".

I painted the shadow of the first stage of the shirt.

Create a layer named "Shirt shadow 2", check "Clip at layer below", and paint the second shadow. Use the shadows applied in the first step as a base, and then add darker colors.

Add highlights. For the shadows and main lines, paint the base color to reflect the light, and paint the light source with white that is brighter than the base.

ベストもワイシャツと同様の手順です。1段階目の影を入れます。ベストはニット素材なのであまり細かい影はつかないと考えて、ブラシサイズを拡大して塗りました。
ブラシサイズ「100.0～300.0」、最小サイズ「43%」、ブラシ濃度「70」です。

新規レイヤーを作成して「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。2段階めの影を塗ります。
ブラシサイズ「50.0～250.0」、最小サイズ「25.0～70.0」、ブラシ濃度「70」です。

ハイライトと照り返しを入れます。
ブラシサイズ「20.0」、最小サイズ「27%」、ブラシ濃度「70」です。

ベストの裾や襟元、肩周りの編み目をランダムにそれっぽく見えるように描き込みます。
ハイライトと同じ色を使い、影をつけます。
ブラシサイズ「14.0」、最小サイズ「27%」、ブラシ濃度「70」です。

The vest is also the same procedure as the dress shirt.

Add shadows for the first stage. Since the vest is made of knitted material, I assumed that the shadows would not be very fine, so I enlarged the brush size and painted.

I was.

Brush size 100.0~300.0

Minimum size 43%, brush density 70.

Create a new layer and check "Clip at layer below".

Apply the second shadow. Brush size 50.0~250.0"

Minimum size "25.0~70.0" Brush density "70".

Add highlights and reflections.

Brush size "20.0", minimum size "27%", brush density "70".

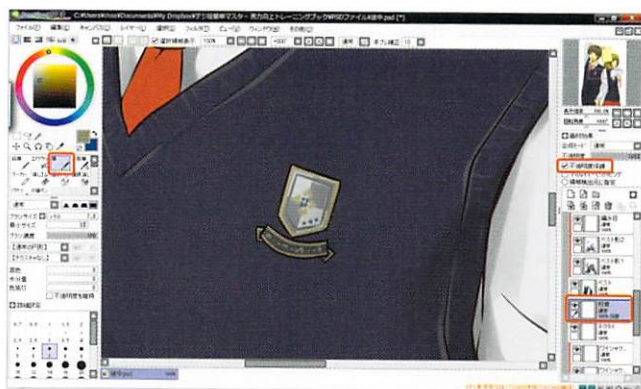
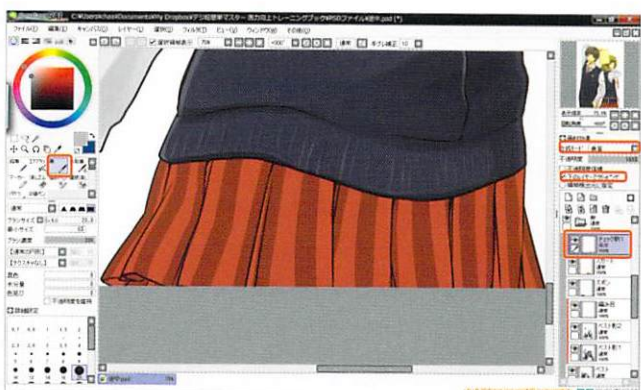
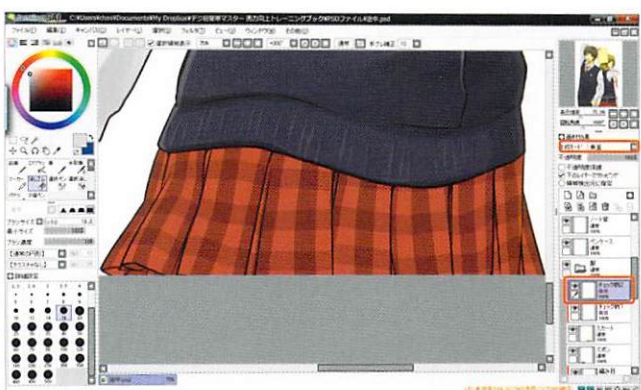
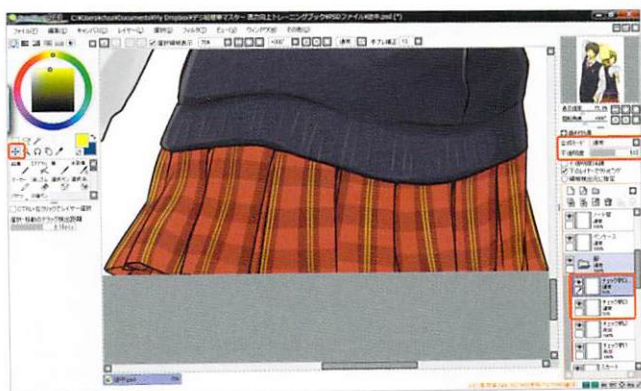
Lay the stitches around the hem, base, and shoulders of the vest.

Draw it randomly so that it looks like it.

Use the same color as the highlights and add shadows

vinegar.

Brush size "14.0", minimum size "27%", brush density "70".

「校章」のレイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れて、装飾を描き込みます。今回の絵では重要ではないところなので、あまり目立たないようになるべく地味な色にします。
ブラシサイズ「7.0」、最小サイズ「0%」、ブラシ濃度「100」です。

「スカート」のレイヤーにチェック柄を描きこみます。
「チェック柄1」という名前のレイヤーを新規作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて「乗算」に設定します。
「筆」を使用して、プリーツの形やしわを意識しながら太いストライプを薄いグレーで描きます。
ブラシサイズ「50.0」、最小サイズ「0」、ブラシ濃度「100」です。

さらに上に新規レイヤーを作成し、「乗算」に設定します。
「チェック柄１」よりも少しだけ薄いグレーで、今度は横のラインを描きます。
ブラシサイズ「50.0」、最小サイズ「0」、ブラシ濃度「100」です。

今度は通常モードの新規レイヤーを作成します。薄い黄色で縦の細い線を、大きいチェック柄の真ん中あたりに描き、レイヤーの不透明度を「50%」に下げます。
ブラシサイズ「8.0」、最小サイズ「0」、ブラシ濃度「100」です。
「レイヤー」メニューの「レイヤーを複製」を選択してレイヤーを複製し、「レイヤーの移動」で少し右に移動させ、2本のラインにします。

Check "Protect Opacity" on the "School Emblem" layer and draw in the decorations. In this picture, it's not important, so I'll make it as plain as possible so that it doesn't stand out too much.

Brush size "7.0" Minimum size "0%", Brush density "100".

Draw a check pattern on the "skirt" layer.

Create a new layer called "Plaid 1", check "Clip at Layer Below" and set it to "Multiply".

Using the "brush", thin the thick stripes while paying attention to the shape and wrinkles of the pleats.

Draw in gray.

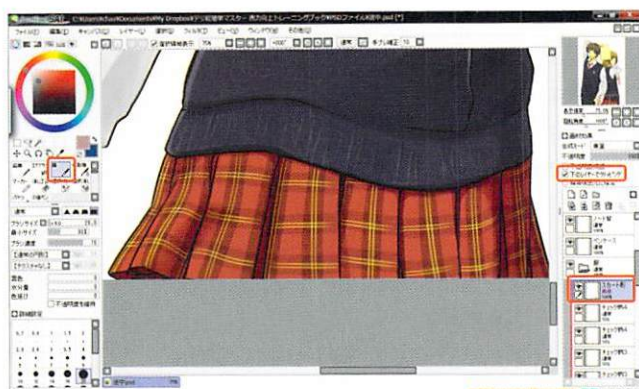
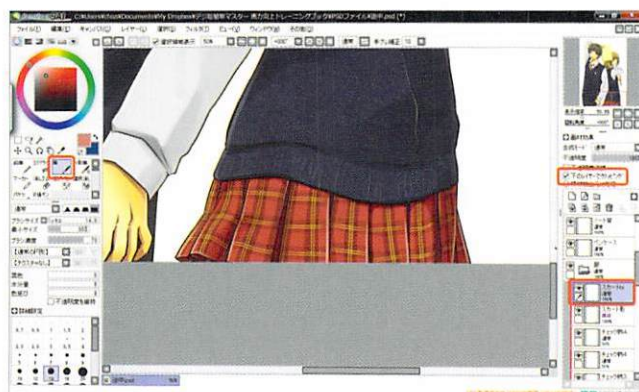
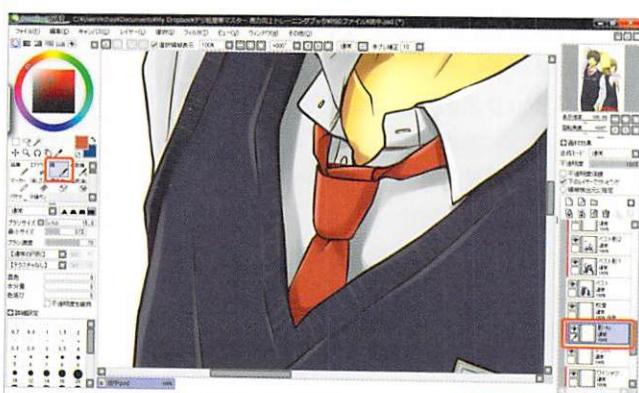
Brush size "50.0" Minimum size "0", brush density "100".

Create a new layer above and click "Multiply" set to Draw a horizontal line this time with a gray that is slightly lighter than the "plaid pattern 1". Brush size 50.0", minimum size "0", brush density "100".

Now create a new layer in normal mode. Draw a light yellow thin vertical line in the middle of the large checkered pattern and lower the layer opacity to 50%. Brush size "8.0", minimum size "0", brush density "100".

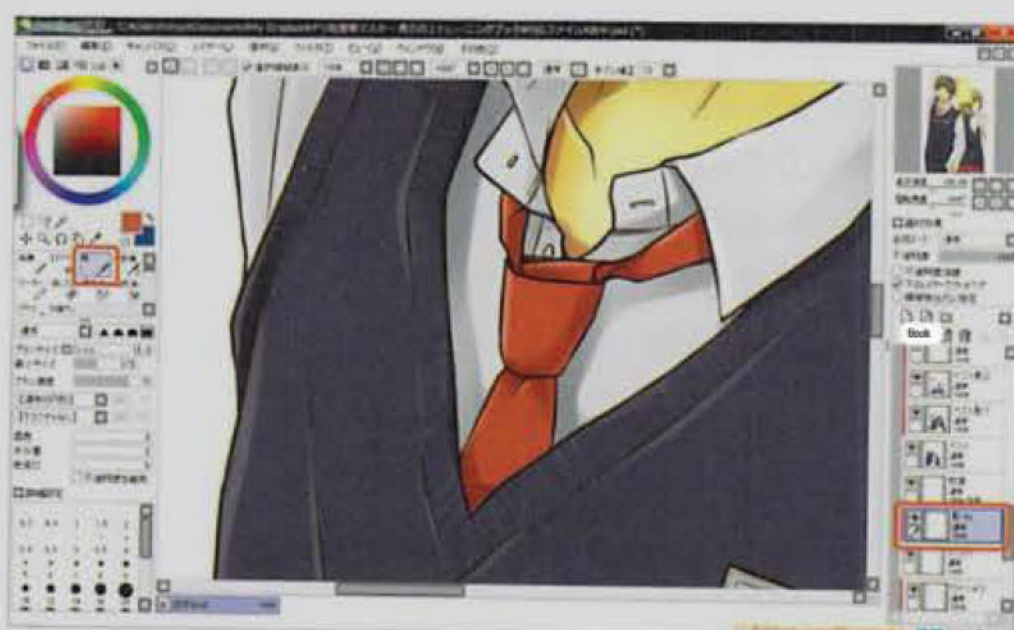
Duplicate the layer by selecting "Duplicate Layer" from the "Layer" menu and move it slightly to the right with "Move Layer" + to make two lines.

横のラインも同じように2本描きます。足りないところやはみ出してしまうところは手描きで修正します。
シンプルですが、これでチェック柄は完成です。

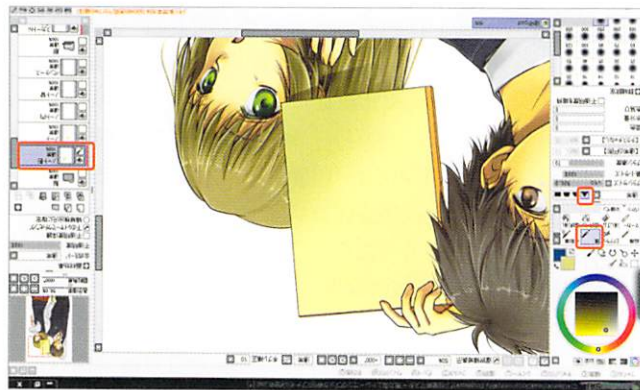
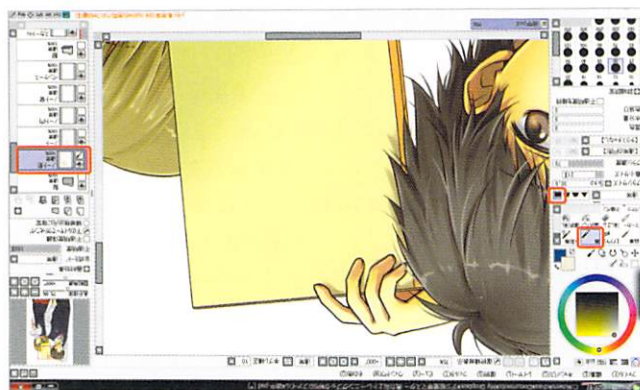
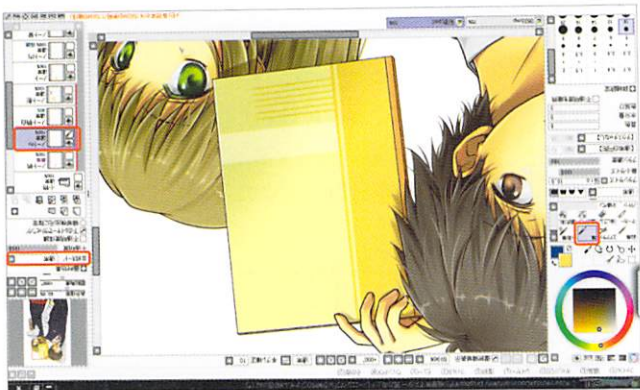
チェック柄の上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて「乗算」に設定します。
グレーがかったピンク色で影を塗っていきます。
スカートの内側などに濃い影も入れます。
ブラシサイズ「15.0~50.0」、最小サイズ「30」、ブラシ濃度「70」です。

ハイライトも塗ります。
スカートの完成です。

残りのパーツも影とハイライトをつけていきます。
「ネクタイ」のレイヤーを新規作成してハイライトと影を塗ります。
ブラシサイズ「25.0~65.0」、最小サイズ「37.0」、ブラシ濃度「70」です。

Draw two horizontal lines in the same way.
Anything that is missing or sticks out
is corrected by hand. It's
simple, but this completes the checkered
pattern.

Create a new layer above the check
pattern, check "Clip at Layer Below"
and set it to "Multiply". Paint
the shadows with a grayish pink
color.
Add dark shadows to the inside
of the skirt. Brush size 15.0~50.0,
minimum size 30, brush density 70.

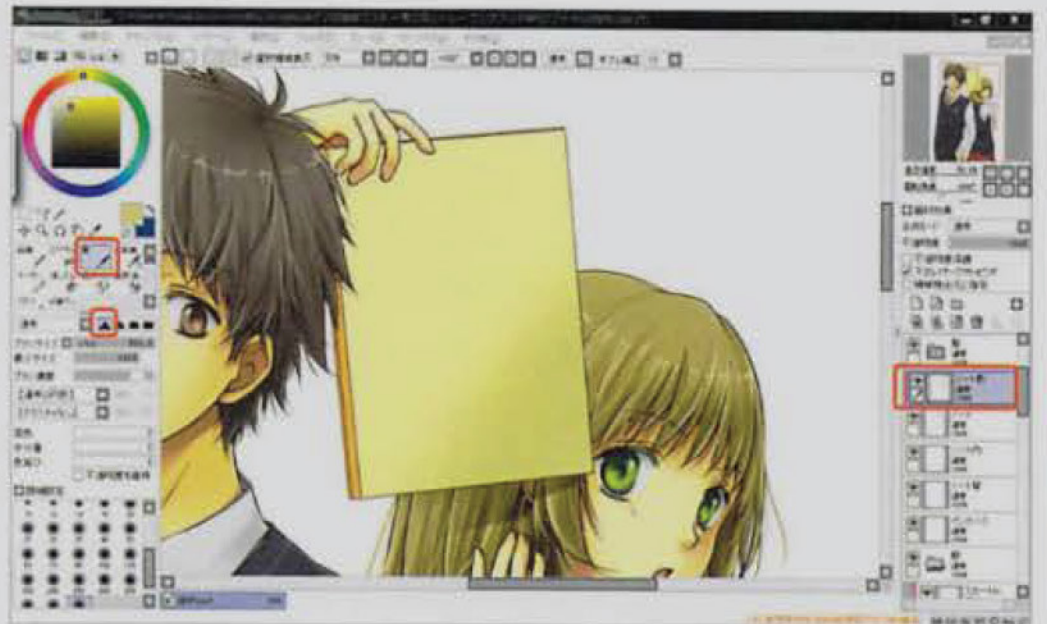
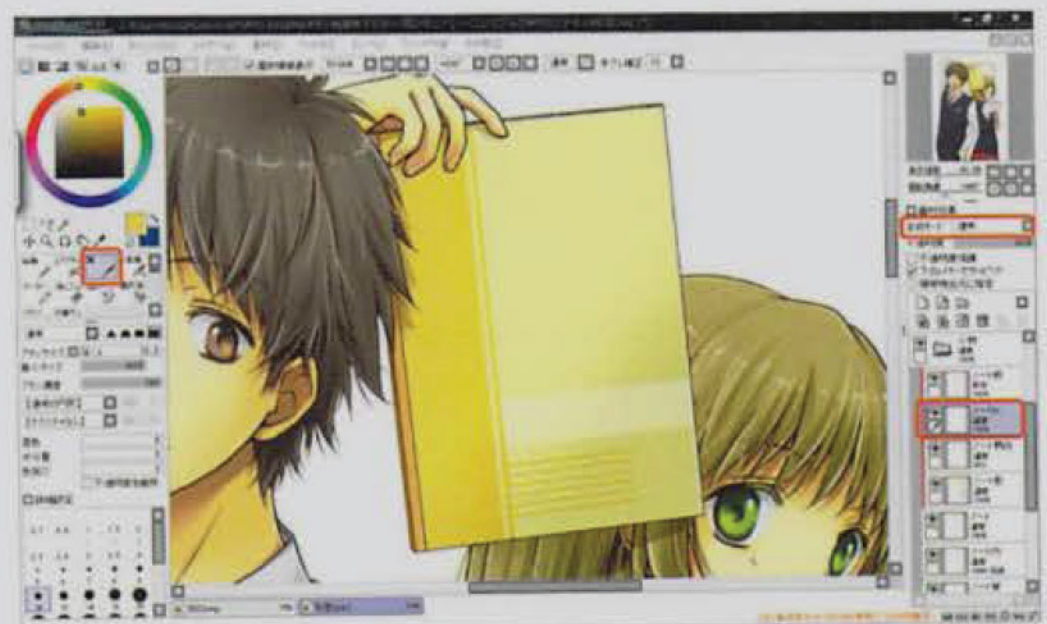
I also apply highlights.
The skirt is completed.

Add shadows and highlights to the rest of
the parts.
Create a new "tie" layer and
add highlights and
shadows. Brush size 25.0~65.0"
Minimum size "37.0", brush density "70".

「ズボン」のレイヤーを新規作成してハイライトと影を塗ります。
ブラシサイズ「15.0〜150.0」、最小サイズ「30.0〜100.0」、ブラシ濃度「70」です。

06 小物

「ノート」関係のレイヤーとペンケースを「小物」という名前でグループ化しました。
「ノート」は、「輪郭のぼけ具合」の丸い形状のブラシを使用し、サイズを拡大してグラデーションのかかったような影をつけます。
ブラシサイズ「500.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」です。

ノートに影を塗ります。
「輪郭のぼけ具合」を硬めのフラットな形状に変更し、ブラシサイズ「30.0」、最小サイズ「21」、ブラシ濃度「70」に設定して塗ります。
上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて「乗算」に設定し、ノートの柄を描きます。白い部分は「乗算」では塗ることができないので別に通常モードの新規レイヤーを作成して描き、不透明度を下げました。
Shift キーを押しながら、始点と終点を打つと直線が引ける機能を使います。
ブラシサイズ「100.0〜10.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「100」です。
ハイライトを主線に沿って入れ、「ノート背」「ノート内」レイヤーにも影付けをします。
これでノートは完成です。
女の子の持っているノートも同様に塗ります。

Create a new "pants" layer and
add highlights and
shadows. Brush size "15.0~150.0" Minimum
size "30.0~1000", Brush density
"70".

06 Accessories

I grouped the layer related to "Notebook"
and the pencil case under the name "Accessory".
For "Note", I used a round shape brush
with "Outline Defocus" and increased the
size to add a gradation-like shadow.
put it on.
Brush size "500.0" Minimum
size "100" Brush density "70".

Paint a shadow on the
notebook. Change the "Outline Defocus" to
a harder flat shape, set the brush size
to 30.0, the minimum size to 21, and the density to
70. Create a new
layer above, check "Clip at bottom layer",
set it to "Multiply", and draw the
pattern of the notebook. The white part cannot be
painted with "multiply", so I created a
new layer in normal mode and drew on
it, lowering the opacity. Use the function
[that draws a straight line by pressing the
Shift key and typing the start and
end points. Brush size "100.0~10.0" Minimum size
"100", brush density "100". Add highlights along
the main lines, and add shadows to the
"notebook spine" and "notebook interior" layers.
The
notebook is now complete.
Paint the notebook the girl has in the same way.
increase.

07 色調整

全体を見てパーツごとの色調整をします。女の子が持っているノートの色を、「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl＋U）でピンクから黄緑に変えてみました。

「ノート」のレイヤーを選択して、その上に作ったレイヤーの表示／非表示の目のアイコンの下の四角をクリックします。赤いピンが表示され、レイヤーがリンクされます。移動や変形、フィルタなどの操作が、作業レイヤーだけでなく、リンクされたレイヤーにも反映できるようになります。

「ノート」のフォルダのレイヤーは男の子の持っているノートも入ってしまっているので、色を変えたい女の子のノートだけを「投げ縄」で囲い、「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl＋U）で、「色相」を「+25」、「彩度」を「+7」に設定して黄緑色に変えます。

ここで一旦「レイヤー」メニューの「画像を統合」でレイヤーを１枚に結合します。

その上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて「オーバーレイ」に設定し、不透明度を「78%」に下げます。

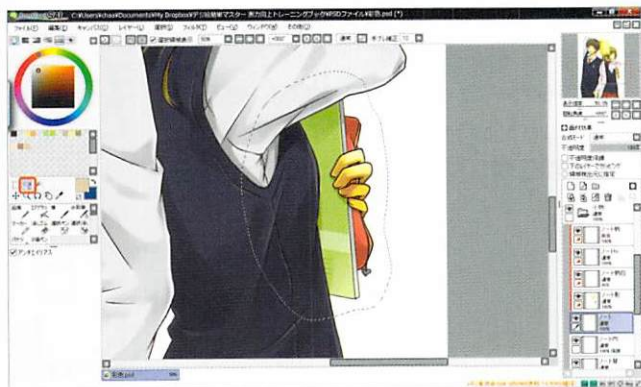
ピンク・紫・黄を中心に明るい色を色々な箇所に加えていきます。

こうすることで、単調ではなく少し華やかさを表現できます。

ワイシャツは、グレーでしか塗っていなかったところに紫とピンクを部分部分に入れることでグラデーションをかけたような色合いを出しました。

濃くなる影の部分と、ハイライトになる部分にこの「オーバーレイ」のレイヤーで色を足すと、自然に色味を足すことができます。

今回の場合、濃くなる部分には紫色、光が当たる側には黄色を入れています。

「輪郭のぼけ具合」の丸い形状に設定し、ブラシサイズ「200～500」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」です。

07 Color adjustment

Look at the whole and adjust the color of each part. I changed the color of the girl's notebook from pink to yellowish green using the "Hue/Saturation" [Ctrl + times] in the "Filter" menu.

Select the "Notes" layer and click the square below the show/hide eye icon for the layer you created above it. A red pin appears to link the layers. Operations such as moving, transforming, and filtering can now be applied not only to working layers, but also to linked layers.

The layer of the "notebook" folder contains the boy's notebook, so I enclose only the girl's notebook that I want to change the color with a "lasso" and select "Hue/Saturation" from the "Filter" menu.] (Ctrl+twice) to set Hue to +25 and Saturation to +7 to turn it yellow-green.

At this point, combine the layers into a single image by clicking "Image" "Combine Image" in the "Layer" menu.

Create a new layer above it, check "Clip at Layer Below" and set it to "Overlay" and make it opaque Lower the intensity to 78%. Various bright colors centered on pink purple and yellow I'm going to add it to the place. This way, you can express a little glamor instead of monotony.

For the dress shirt, where it used to be painted only in gray, I added purple and pink to some parts to create a gradation. It gave a nice color.

If you add color with this "overlay" layer to dark shadows and highlights, you can add color naturally. I can do it.

In this case, I added purple to the darker areas and yellow to the areas where the light hits. Set to round shape of "outline blur", brush size "200~500", minimum size "100" brush density "70".

全体を塗ります。

オーバーレイのレイヤー

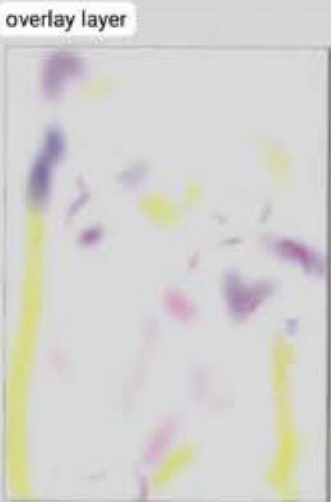
さらに新規レイヤーを作成し、ブラシを拡大して、白で全体のハイライトを入れ、不透明度を「8%」に下げて調整します。輪郭と背景の白を馴染ませます。
ブラシサイズ「300.0」、最小サイズ「100.0」、ブラシ濃度「70」です。

画像を統合します。
これで人物の塗りは終了です。

■人物の使用色■

人物の塗り完成

Paint the whole.

overlay layer

Create a new layer, expand the brush, add white to highlight the entire area, and adjust the opacity to 8%.

Blend the white background with the outline. Brush size 300.0", minimum size "1000" Brush density "70".

Merge images.

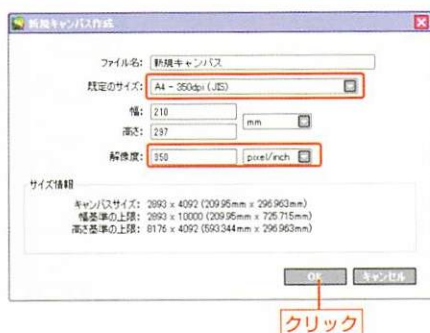
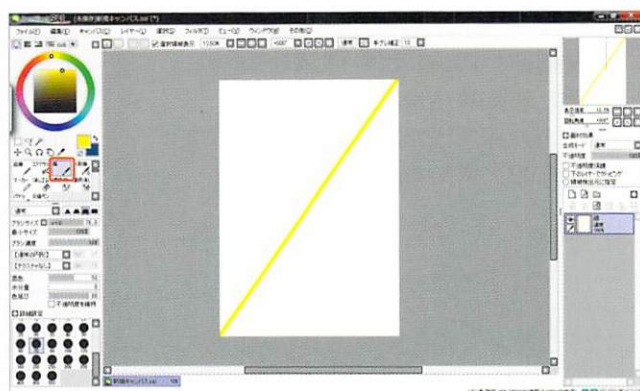
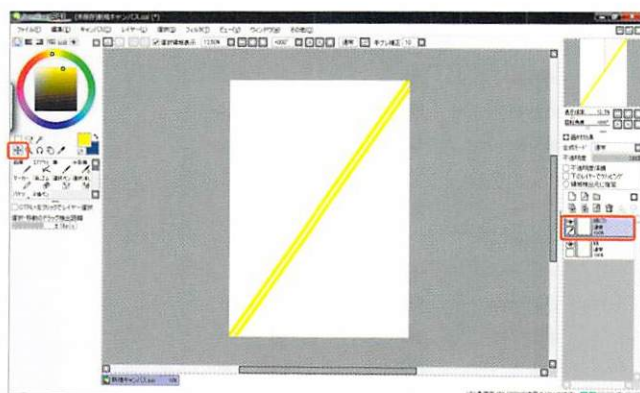
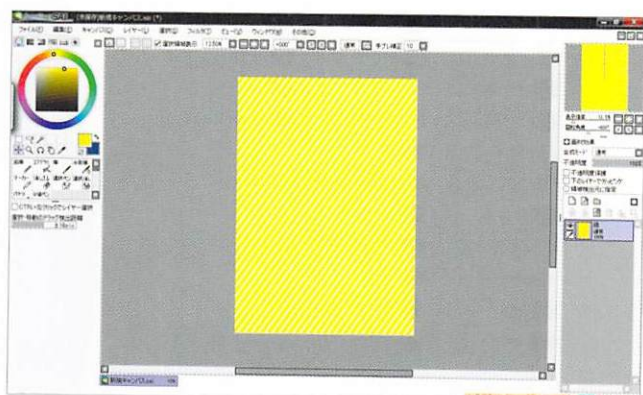
This is the end of painting the character.

■ Colors used for characters ■

Finished painting the character

STEP5　背景を描く

01 斜めのボーダーのストライプを作成

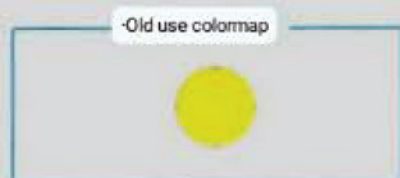
レイヤーを作りすぎてメモリが足りなくなってしまったので、新しいキャンバスに背景を作ります。
人物のファイルと同じサイズの新規キャンバスを作成します。「ファイル」メニューの「新規キャンバス」を選択し、「A4サイズ」、「350dpi」に設定して「OK」ボタンをクリックします。

新規キャンバスの右上の角をクリックし、Shift キーを押しながら左下の角をクリックして直線を引きます。
「筆」のブラシサイズ「70」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「100」です。

このレイヤーをドラッグしながら「通常レイヤーの新規作成」の上に持っていって複製し、「レイヤーの移動」で移動させ、ラインの間隔を決めます。

（Ctrl ＋ E）で下のレイヤーと結合します。
同じように複製し、等間隔にずらして、下のレイヤーと結合（Ctrl ＋ E）を繰り返し全面に斜めのラインを作ります。
一見面倒な感じがしますが、上の作業をする度に複製できるライン数が増えていくので簡単に作成することができます。

STEP5 Draw the background

201 Create diagonal border stripes

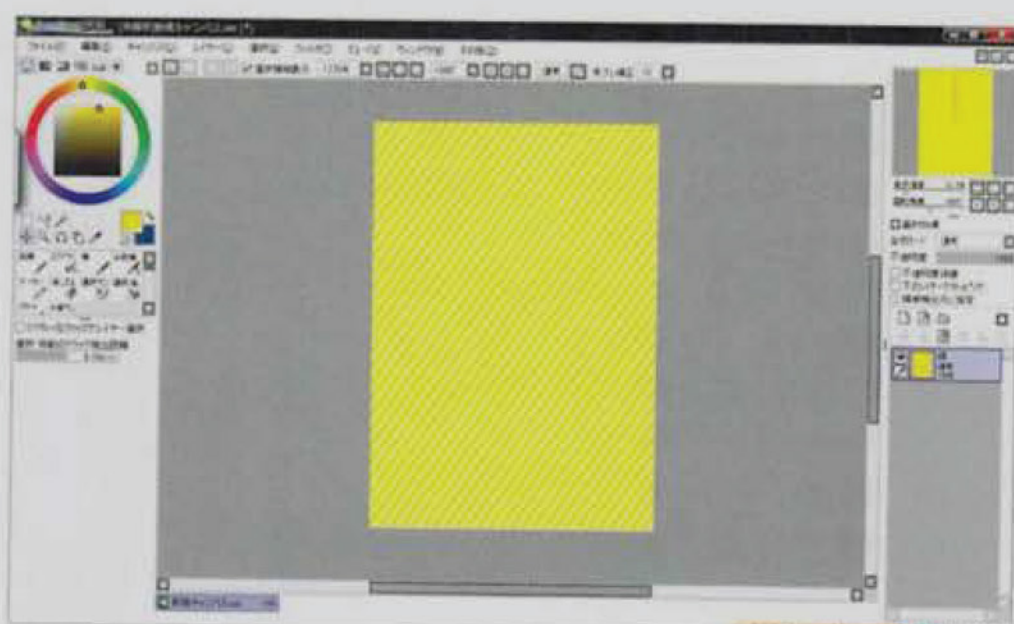
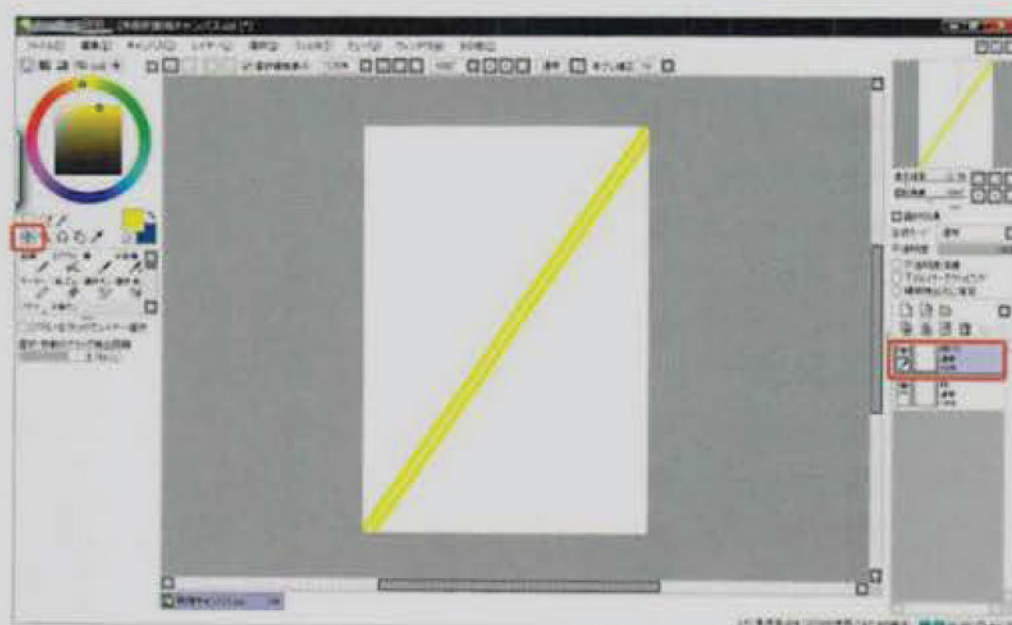
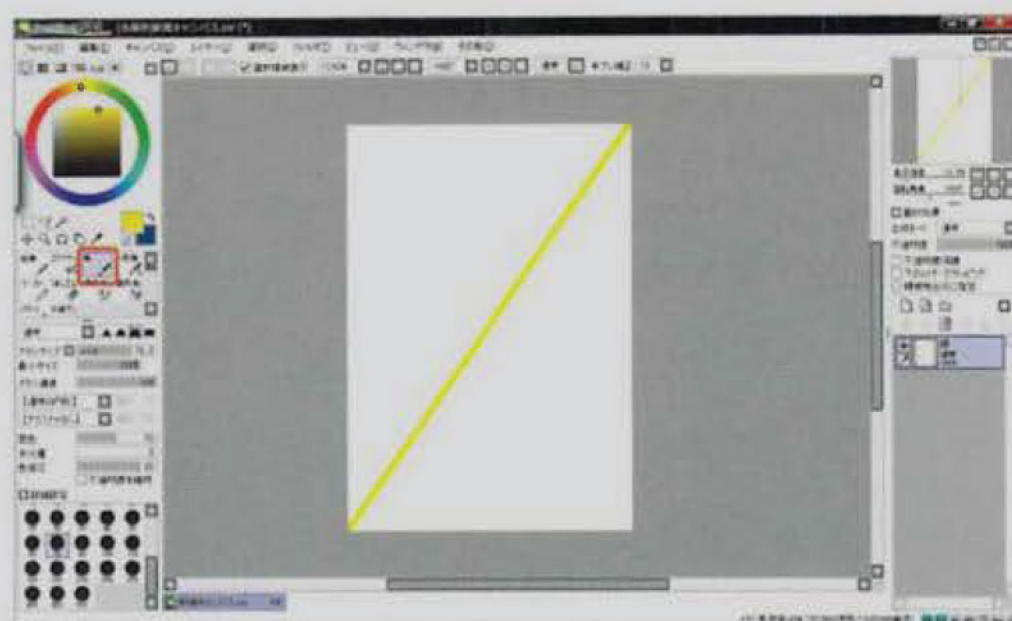
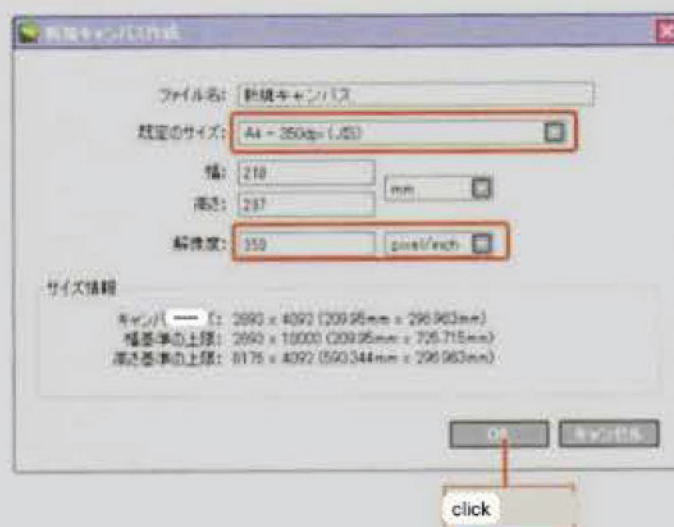
I created too many layers and ran out of memory, so I created a new canvas.

to make a background.

Create a new canvas the same size as the person file. Select "New canvas" from the "File" menu, set "A4" size, "350dpi" and click the "OK" button.

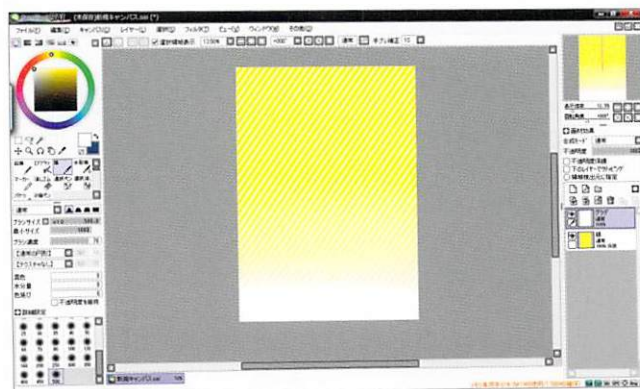
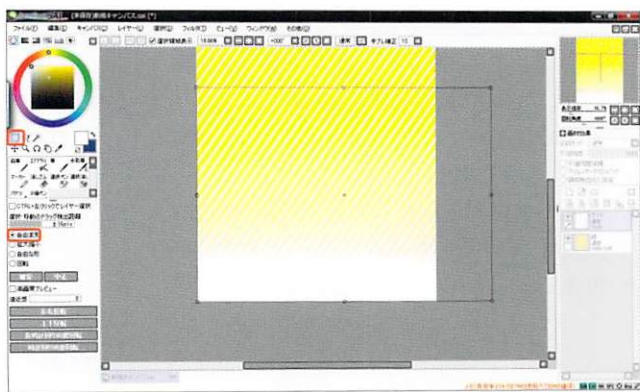
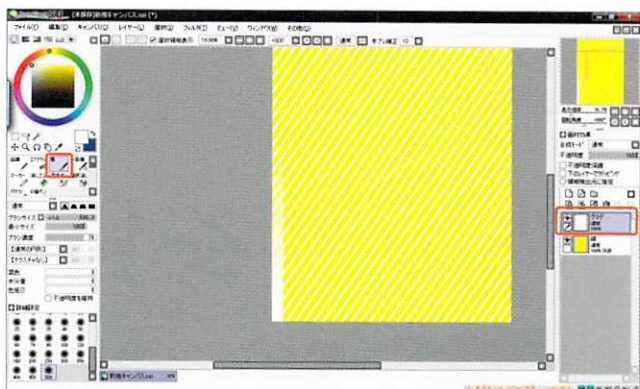
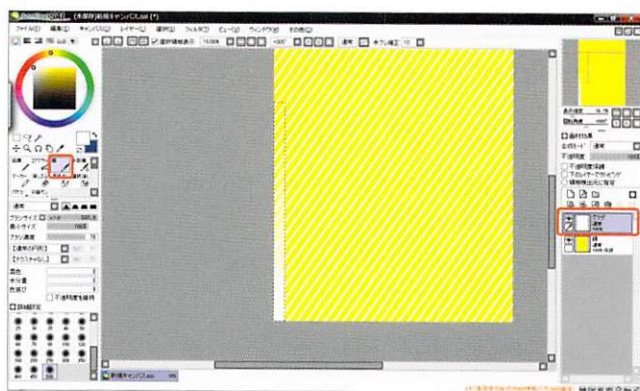
Click the upper right corner of the new canvas, then hold down the [Shin] key and click the lower left corner to draw a straight line. "Brush" brush size "70", minimum size "100" and brush density "100".

While dragging this layer, bring it over "New normal layer", duplicate it, move it with "Move layer", and decide the line spacing.

(Ctrl + times) to merge with the layer below

Duplicate it in the same way, shift it at equal intervals, and repeat the merge with the lower layer (Ctrl + 回) to create a diagonal line on the entire surface. At first glance, it seems troublesome, but the number of lines that can be duplicated increases each time you do the above work, so you can easily create it.

02 グラデーションを作成

下をグラデーションで薄く消えるようにしていきたいのですが、SAIにはグラデーション機能がないので、以下の方法で行います。
「矩形選択」でグラデーションをつけたい高さに細長い四角の選択範囲を作ります。
「筆」のブラシサイズを拡大し、上から下に筆圧を使って、濃度が下に向かって濃くなるように白線を引くように塗ります。
一番下は真っ白になるようにグラデーションをかけたかったので、下の方が真っ白になるように何重にも塗りました。
これで、このようなグラデーションのボックスができます。

「矩形選択」の「自由変形」でドラッグして画像サイズに合うように横幅を広げます。

ブラシツールで全面にグラデーションを塗るのは大変ですが、細長いボックスを変形して拡大すれば簡単に均一のグラデーションを作ることができます。

12 Create Gradient

I would like to make the bottom disappear with a gradation, but SAI does not have a gradation function, so I used the following method.
do.

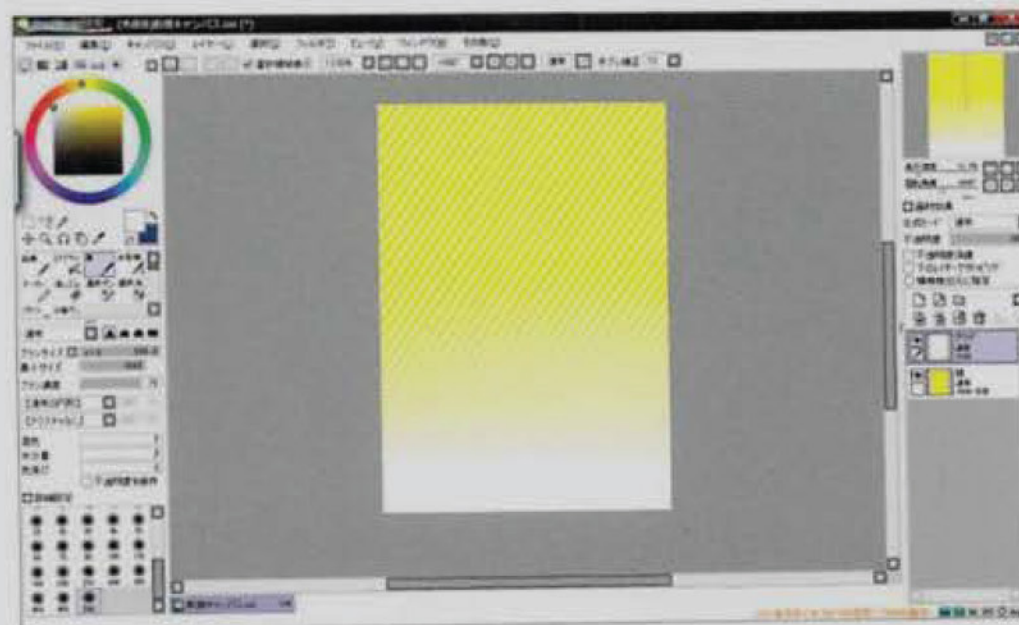
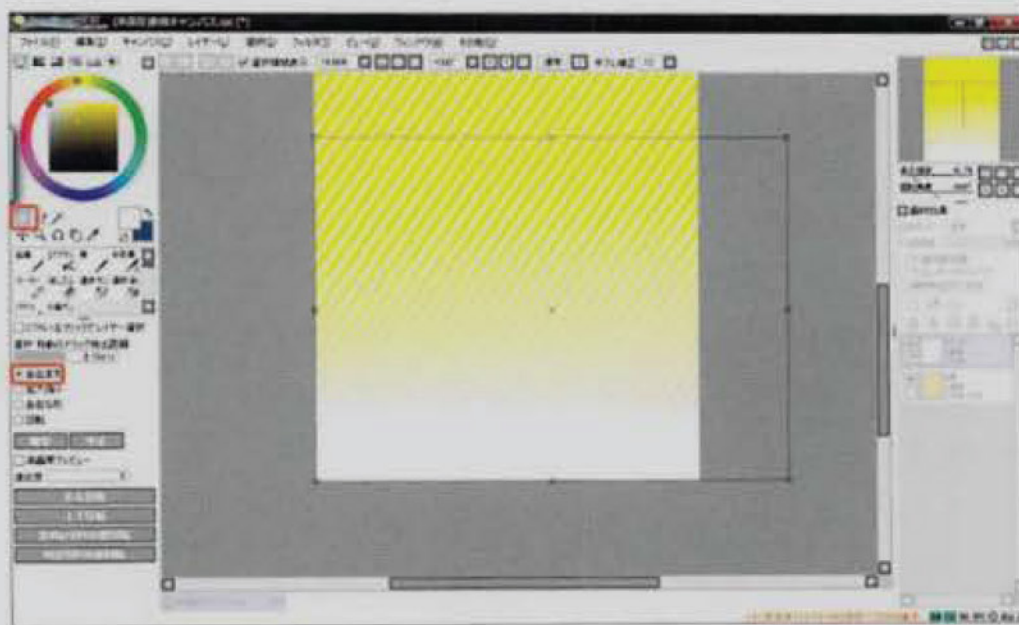
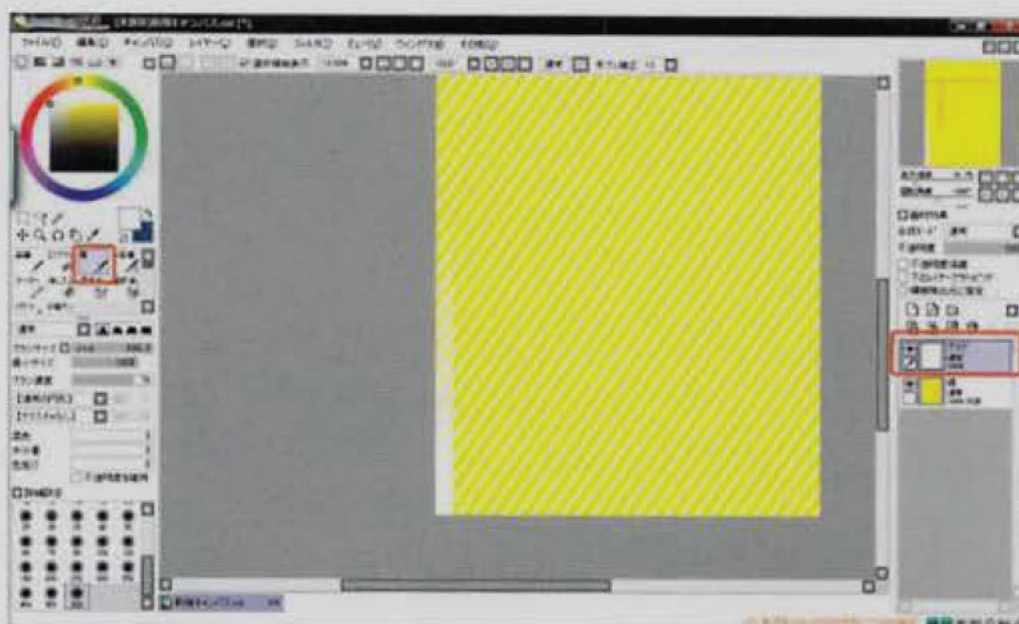
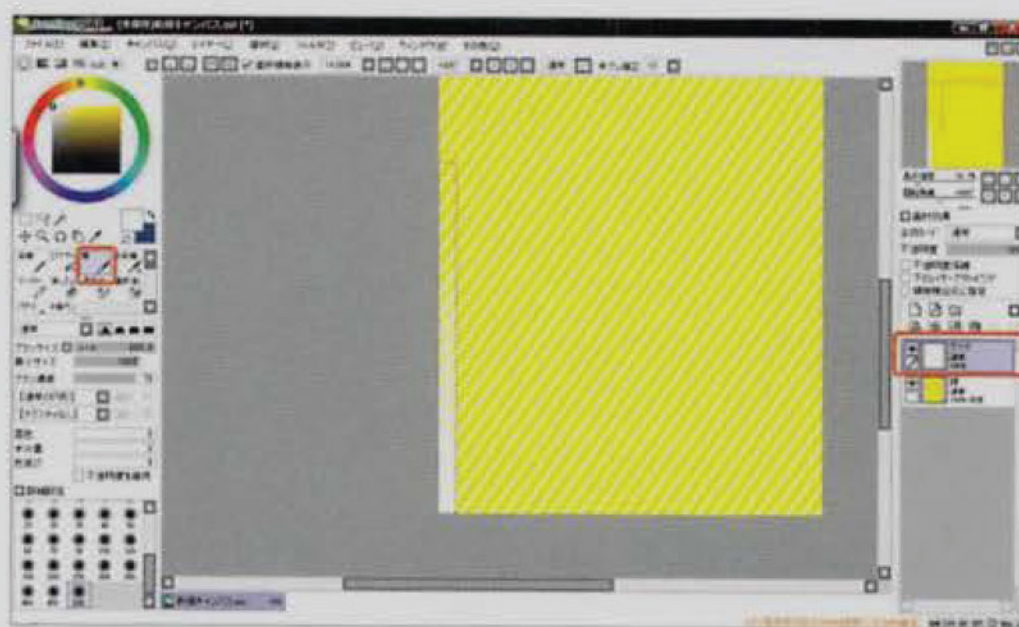
Use "Rectangular selection" to create a long rectangular selection range at the height where you want to apply the gradation.

Enlarge the brush size of the "Brush" and use pen pressure from top to bottom to draw a white line so that the density gets darker toward the bottom.

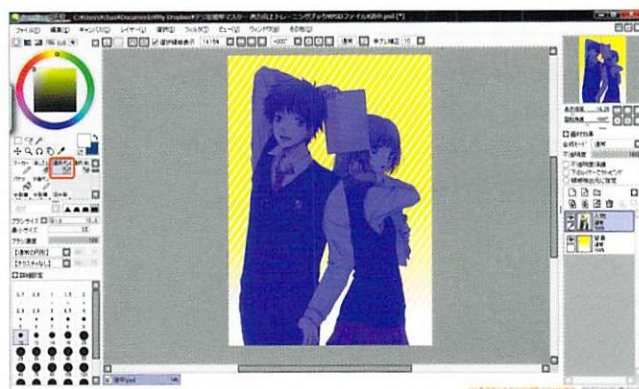
I wanted to apply a gradation so that the bottom is pure white, so I painted many layers so that the bottom is pure white. Now you have a gradient box that looks like this.

Expand the width to match the image size by dragging with "Free Transform" of "Rectangular Selection".

It is difficult to apply a gradation to the entire surface with the brush tool, but you can easily create a uniform gradation by transforming the elongated box and enlarging it.

PART 3

03 人物の背景に配置

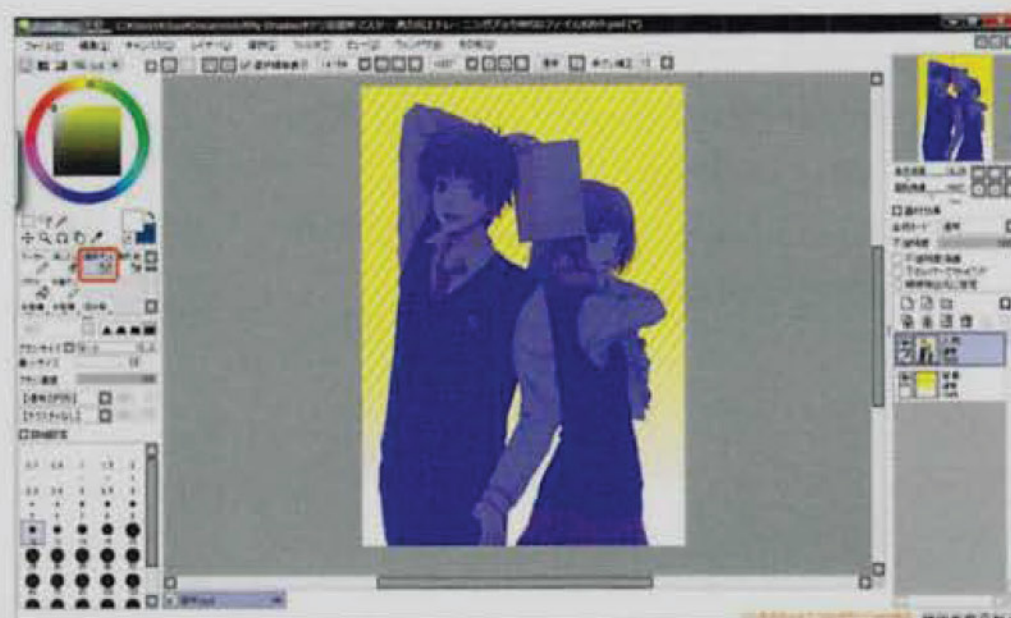
「レイヤー」メニューの「画像を統合」を選択し、レイヤーを結合します。
コピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）で人物のファイルに貼り付けて背面に配置します。

背景と人物の間にふちを作ります。
人物のレイヤーを選択し、「自動選択」で人物の周りを選択していき、「選択」メニューの「選択範囲の反転」を選択して反転します。
塗りのときに描き込んだ髪の毛まで、「選択ペン」や「選択消し」を使ってきれいに選択していきます。

「選択」メニューの「選択領域を1ピクセル膨張」を12回実行して、選択範囲を12ピクセル膨張させます。
人物のレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、「バケツ」で塗りつぶします。
うまく拡張できなかったところはブラシ濃度「100%」の「筆」で描き込みます。

これで人物がくっきりします。

03 Placed in the background

of the person Select "Combine Image"
from the "Layer" menu to merge the
layers. Copy (Ctrl + times) & paste
([(Ctrl + figure) paste it to the person's file and
place it in the back.

Create a border between the background
and the character. Select the person's layer,
select the surroundings of the person with
"Auto Select", and select "Invert Selection" from the
"Select" menu to invert.
Use the selection pen and the selection 、「選
eraser to cleanly select even the
hair that was drawn when painting.

Inflate the selection by 12 pixels by executing
"Inflate Selection by 1 Pixel" from
the "Select" menu 12 times.
Create a new layer below the
character layer and fill it with a
"bucket". For areas that did not expand
well, use a brush with a density of
100%.

This will make the character clearer.

04 花を散らす

これだけでは寂しいのでお花を散らしてみることにしました。
新規レイヤーを作成し、「鉛筆」でお花を１つ描きます。分かりやすいように黒で描きました。

複製しながら、「矩形選択」の「自由変形」で、サイズを変えたり角度を変えたりしながら散らします。人物の前にも散らします。

花のレイヤーを全て結合し、「不透明度保護」にチェックを入れ、オレンジ・黄系の色を何色かランダムに塗りつぶします。

背景の斜めラインがうるさすぎる気がしたので、「矩形選択」を使い、周囲を選択して切り取り（Ctrl ＋ X）、余白を作りました。

04 Scatter the flowers

This alone is lonely, so I decided to scatter the flowers.

Create a new layer and draw a flower with a "pencil". I drew it in black for clarity.

While duplicating, scatter while changing the size and angle using the "Free Transform" of the "Rectangular Selection". Scatter in front of the person as well.

Combine all the flower layers, check "Opacity Protection" and "Protect", and fill in some random orange-yellow color.

I felt that the diagonal lines in the background were too noisy, so I used 'select rectangle' and 'select and cut (ctrl + picture) around it to create some margin.

STEP6　仕上げ

01 背景色が少しイメージと違ったので、「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl ＋ U）で、色相「+11」、明度「+8」に設定し、黄緑に色変更してみました。

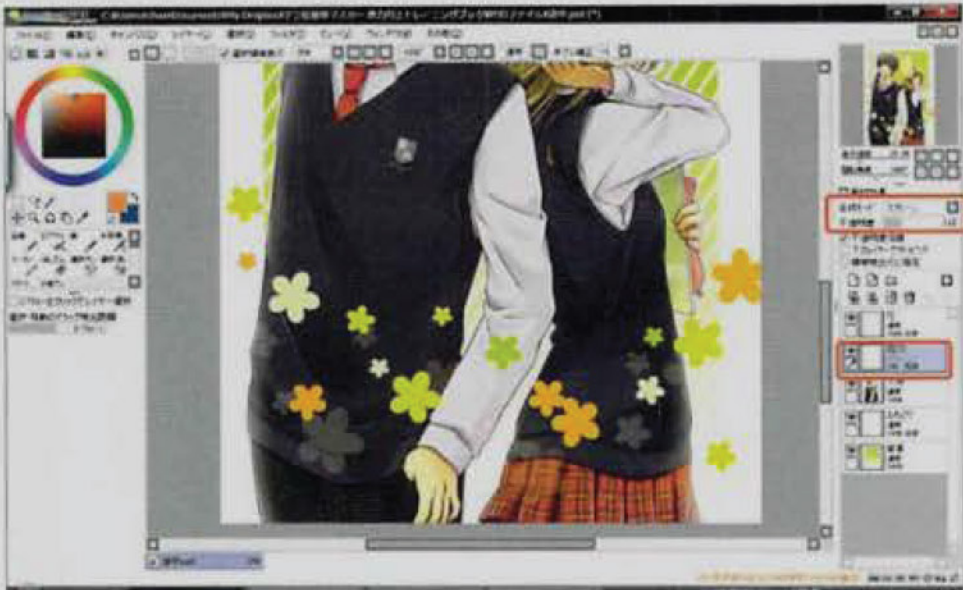
02「花」のレイヤーを複製し、「自由変形」で少し拡大します。不透明度を「24%」に下げて「スクリーン」に設定し、下に移動させてみました。

すべてのレイヤーを統合して、完成です。

完成1

STEP6 Finish

01 The background color was a little different from what I had imagined, so I changed the color to yellow-green by setting the hue to +11 and the brightness to +8 in the "Hue/Saturation" (Ctrl + times) of the "Filter" menu. I tried to.

02 Duplicate the "Flower" layer and enlarge it a little with "Free Transform". I lowered the opacity to 24%, set it to Screen, and moved it down.

Merge all layers and you're done!

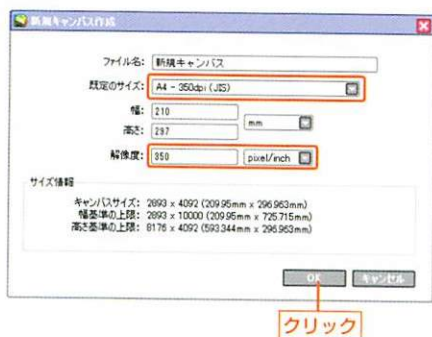
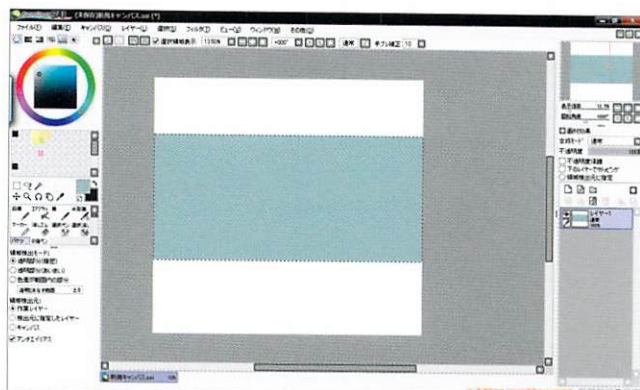
complete 1

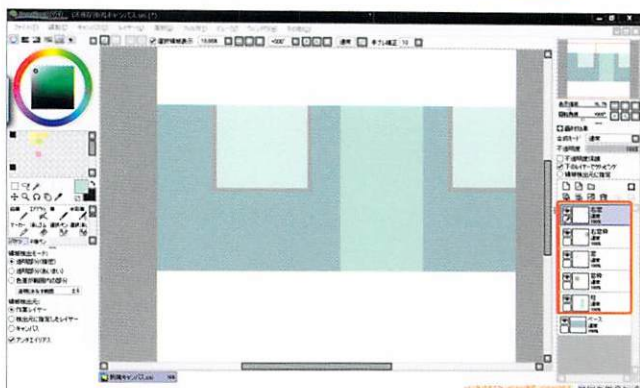
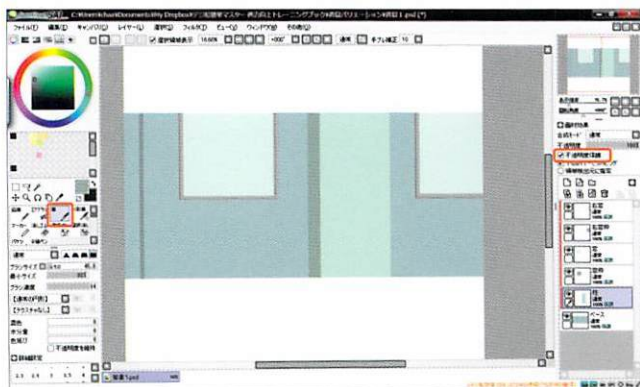
TRAINING　背景を簡単に仕上げる練習

背景バリエーションその１：学校のドアと柱

01 新規キャンバスを作成して背景を描く

「ファイル」メニューの「新規キャンバス」を選択し、「A4サイズ」、「350dpi」に設定して「OK」ボタンをクリックします。「キャンバス」メニューの「キャンバスサイズ変更」で横幅を「150%」に広げます。

ここで横幅を広げておくのは、人物のファイルの背景にコピーしたあと、背景を斜めに変形させる予定だからです。

「矩形選択」で幅いっぱいの長方形を作成し、「バケツ」で塗りつぶします。

この上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」に設定していき、「矩形選択」で柱やドアのようなものを同系の色で塗ります。

後で色を変えるなどの調整をするので、パーツごとにレイヤー分けしておきます。

パーツのレイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れて、影を入れていきます。「矩形選択」を使って影になる部分を選択しながら「筆」で塗ります。

TRAINING Practice to easily finish the background

Background variation 1: School door and pillar

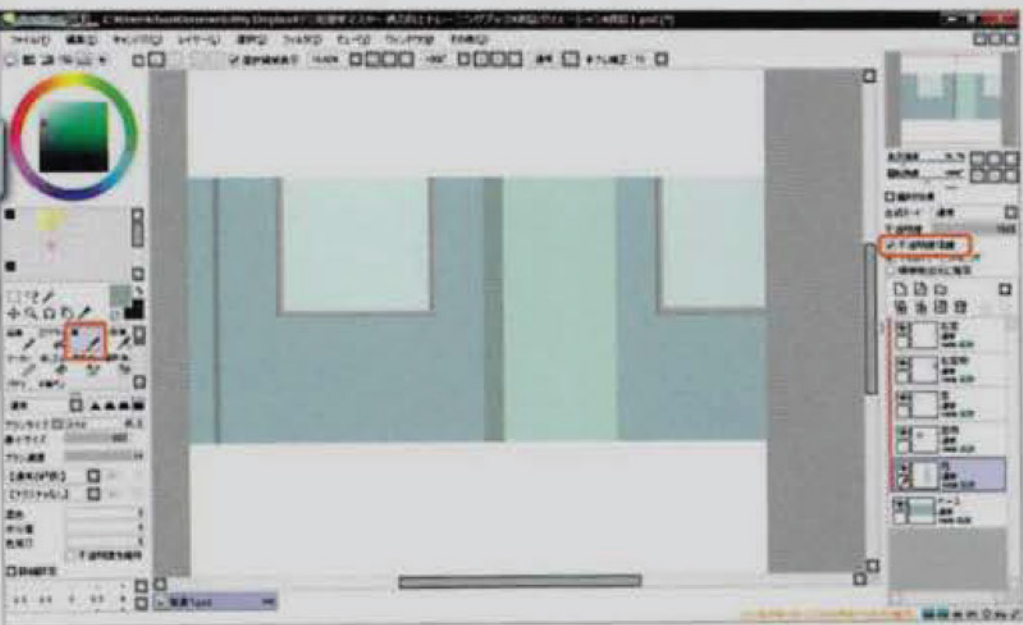
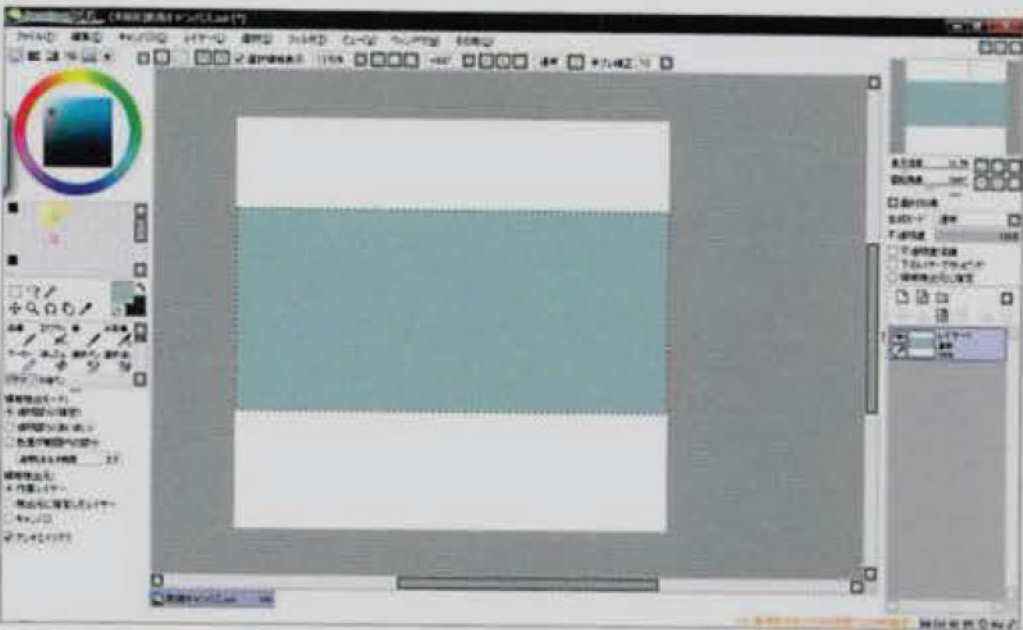
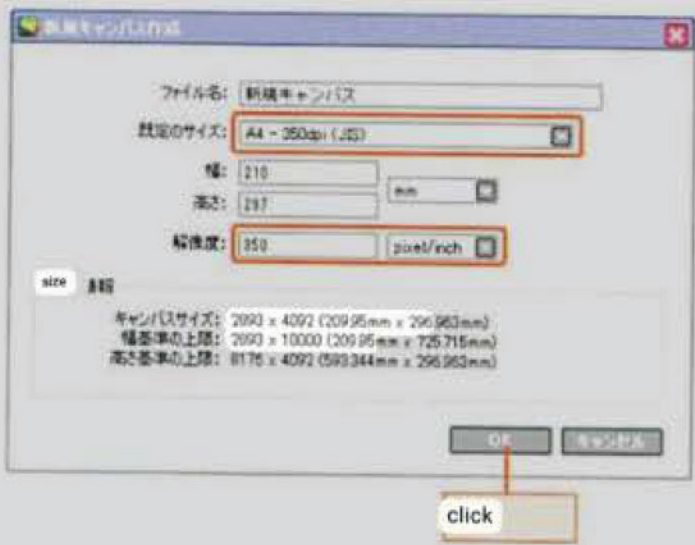
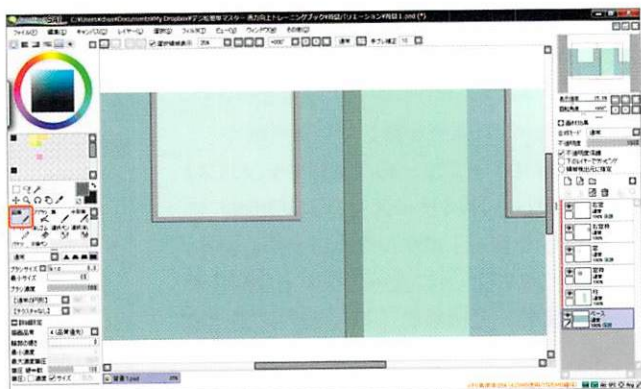
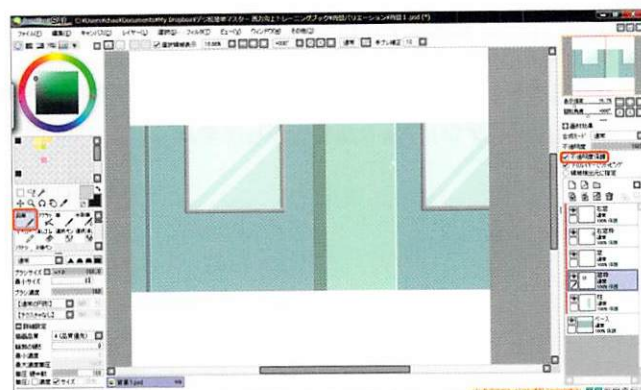
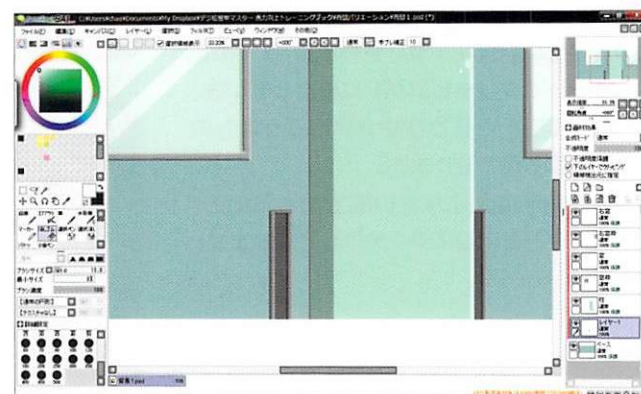
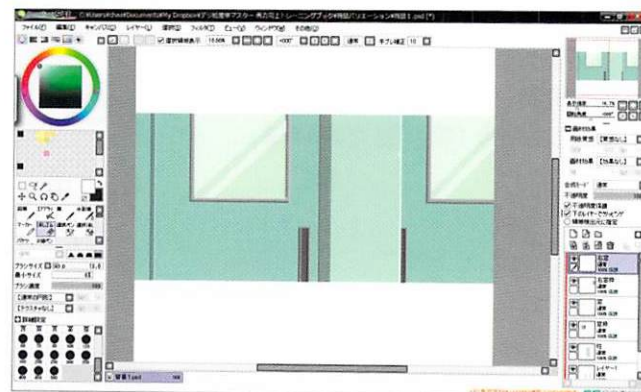
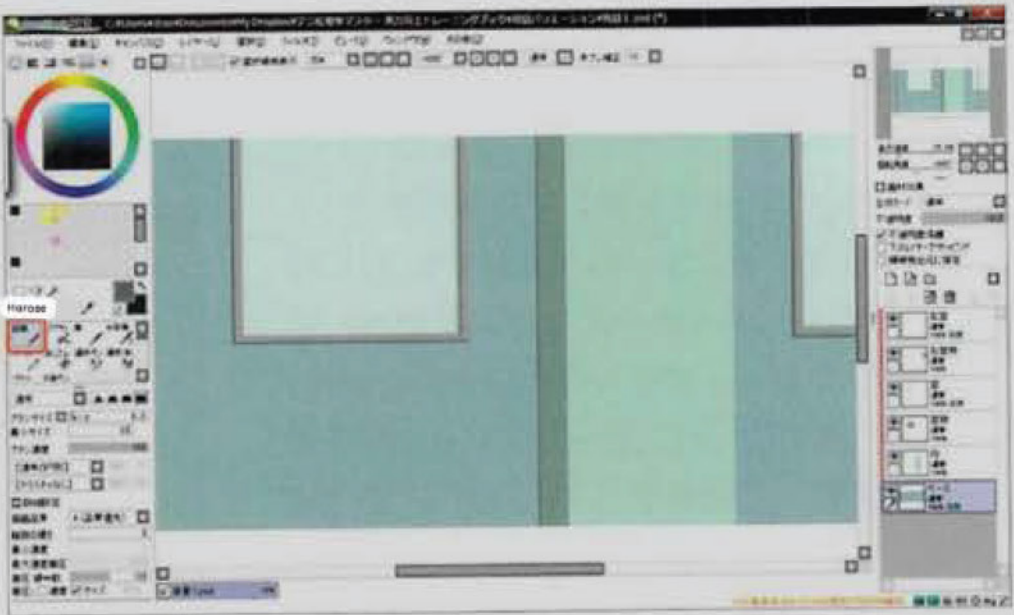
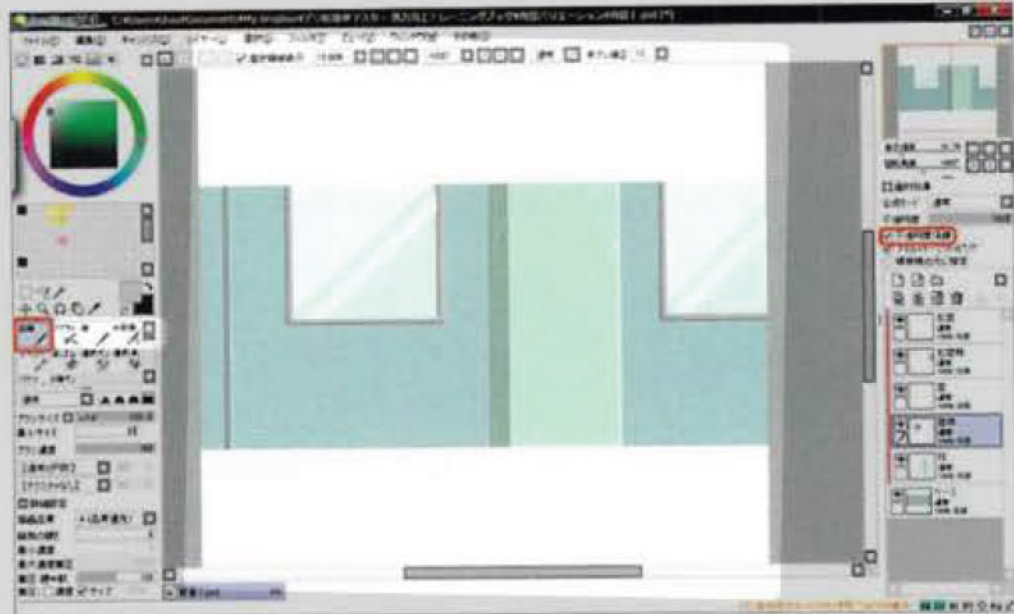
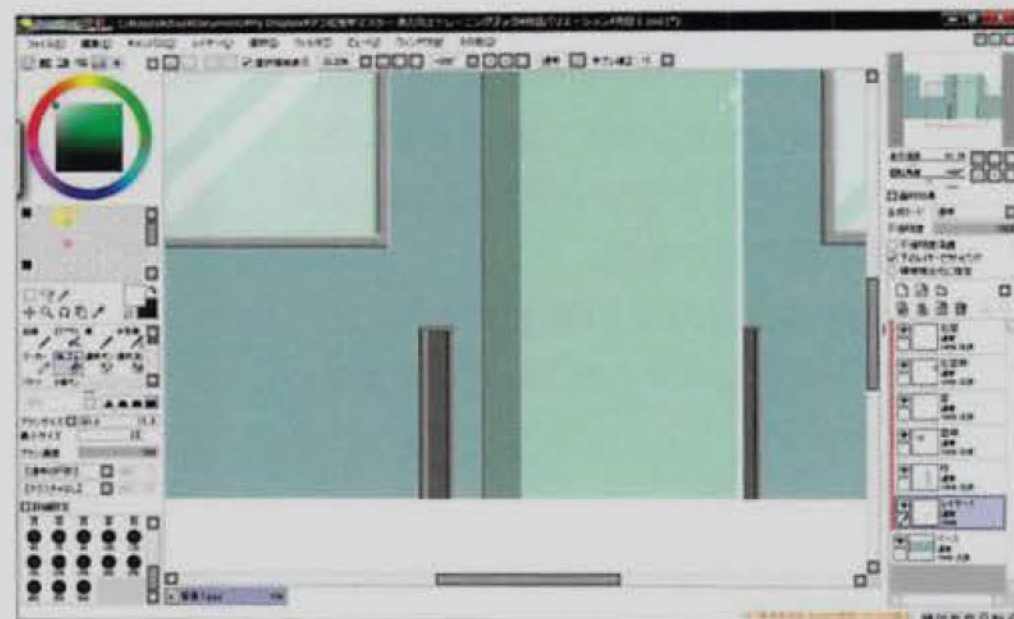
01 Create a new canvas and draw the background

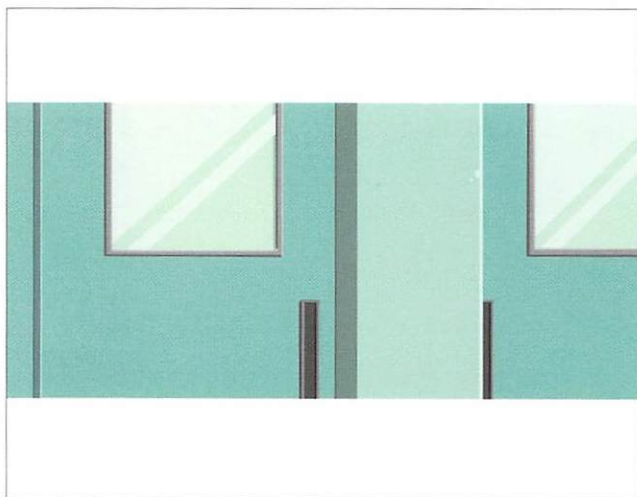
Select "New canvas" from the "File" menu, set "A4 size" and "350dpi", and click the "OK" button. Expand the width to "150%" with "Campus Resize" in the "Campus" menu.

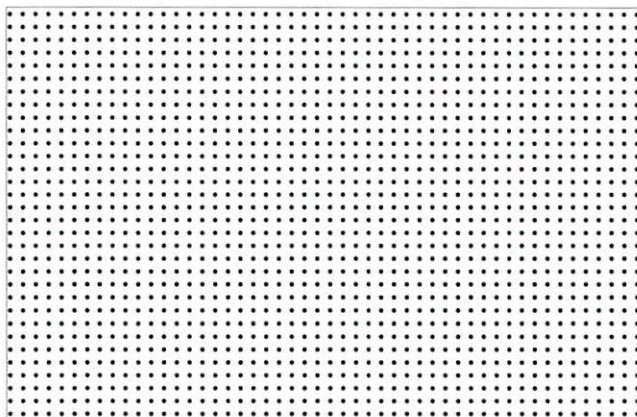
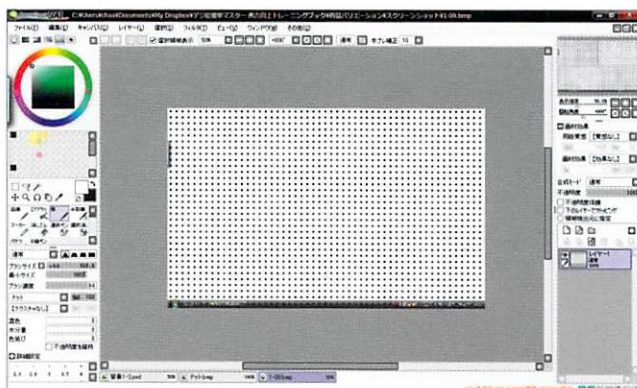
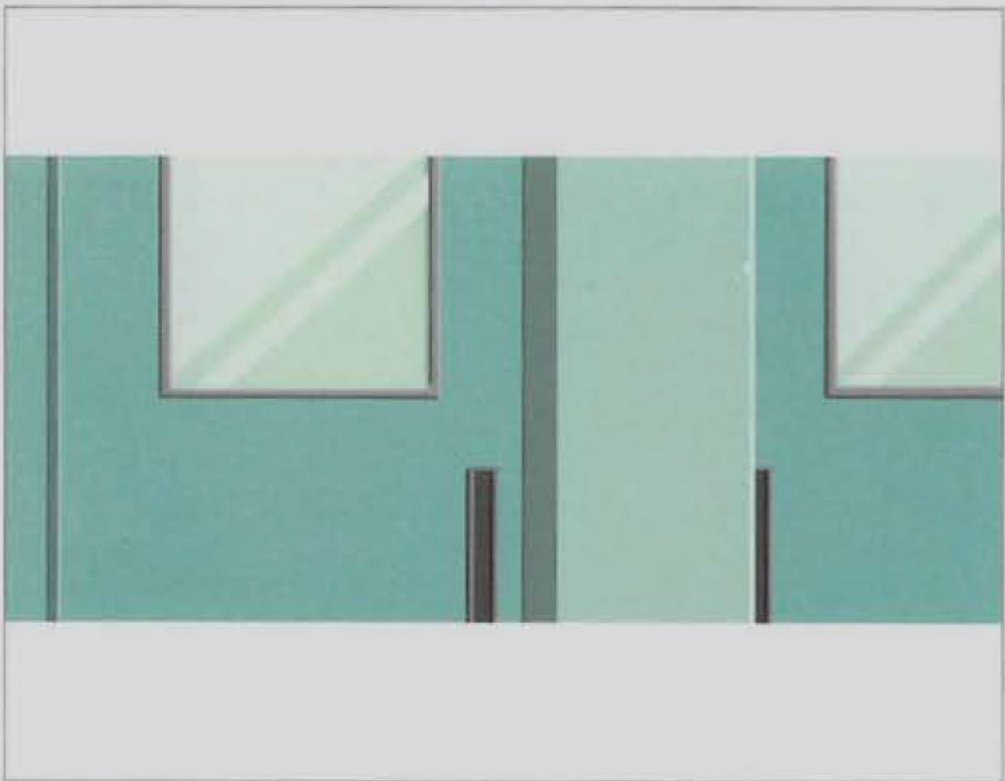
The reason for widening the width here is that after copying it to the background of the person's file, we plan to transform the background diagonally.

Create a rectangle full with 'Select Rectangle' and fill it with 'Bucket'.

Create a new layer above this, set it to "Clip at Layer Below", and use "Select Rectangle" to paint things like pillars and doors with similar colors. I will make adjustments such as changing the color later, so separate each part into a separate layer.

Check the "Opacity protection" of the part layer and add shadows. Use the "rectangular selection" to select the part that will be the shadow and paint with the "brush".

ベースのレイヤー以外の「不透明度保護」のチェックをはずします。
各パーツのレイヤーに、ブラシサイズ「8.0」の「鉛筆」で、Shiftキーを押しながら、影と別の色の境界にさらに濃い色で直線を入れます。

「不透明度保護」にチェックを入れ、同じく「鉛筆」で、今度はハイライトの直線を入れます。
ブラシサイズはパーツによって太さを変えています。
柱のハイライトの横に丸いハイライトも入れました。

ドアの取っ手の部分がないことに気づいたので、同じように影とハイライトを入れて描き足しました。

「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl＋U）で各パーツの色を青緑色に変更します。

"Opacity protection" other than the base layer
Uncheck this. On each part's
layer, use a "Pencil" with a brush size of
"8.0", [Hold down the Shift key and draw a straight line
with a darker color on the border between the
shadow and another color.

Check "Opacity Protection", and again with
"Pencil", this time add a straight line
for highlights.
The thickness of the brush size varies depending
on the part.
I also added a circular highlight next to the
pillar highlight.

I noticed that the door handle was
missing, so I added shadows and highlights
in the same way.

Change the color of each part to blue-green
([with [Hue/Saturation] (Ctrl + times) in the
[Filter] menu.

画像を統合してレイヤーを１枚にします。

02 ドットのトーンを作成

この上にトーンを貼ったようにドットを敷き詰めます。
SAIでは壁紙のように同じ画像を敷き詰められるような機能がありません。
そのため以下の方法で行います。
一度、SAIを終了します。
あらかじめ作っておいた「24×24ピクセル」のドットのファイルを、パソコンの「デスクトップの背景」の設定で「並べて表示」にして設定します。デスクトップのアイコンは非表示にします。
トーンのようなドットがデスクトップいっぱいに敷き詰められて表示されます。
Print Screen キーを押して、画面全体をクリップボードにコピーします。

SAIを再起動し、「ファイル」メニューの「クリップボードからキャンバス作成」で開くと、ドットが敷き詰められた画面のファイルを開くことができます。

Merge the images into one layer.

02 create dot tone

Dots are laid out as if a tone was pasted on top of this.

SAI does not have a function that allows the same image to be laid out like wallpaper.

Therefore, the following method is used.

Exit SAI once.

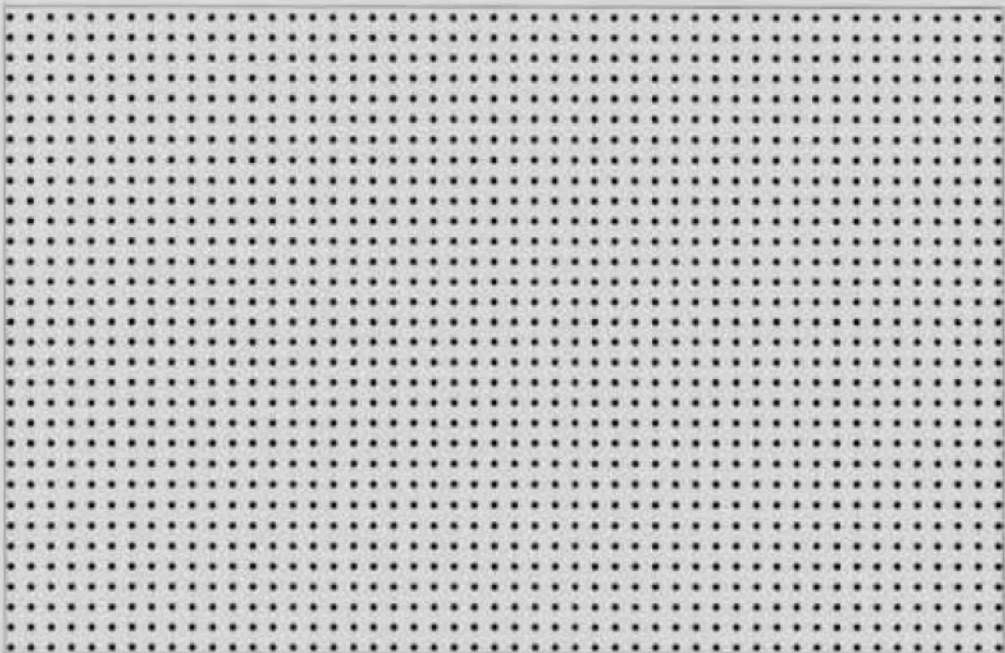
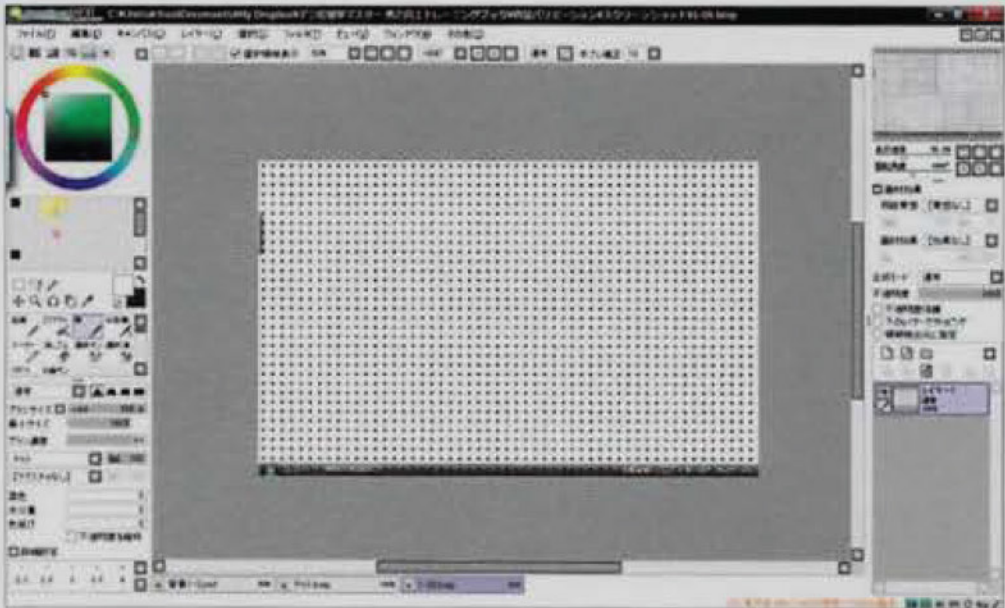
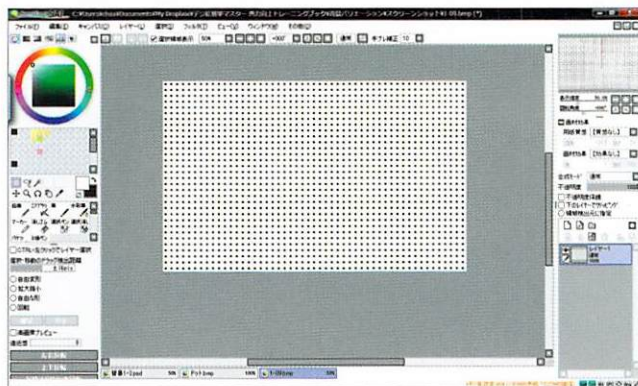
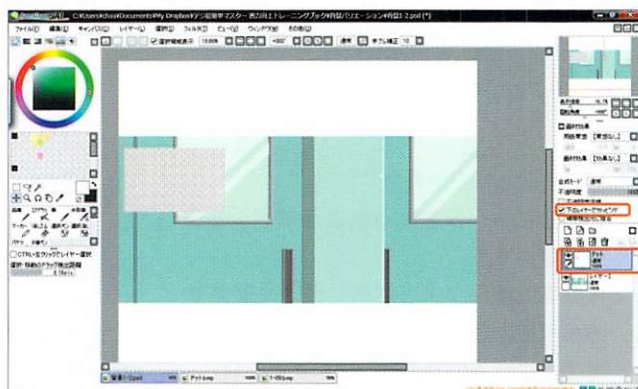
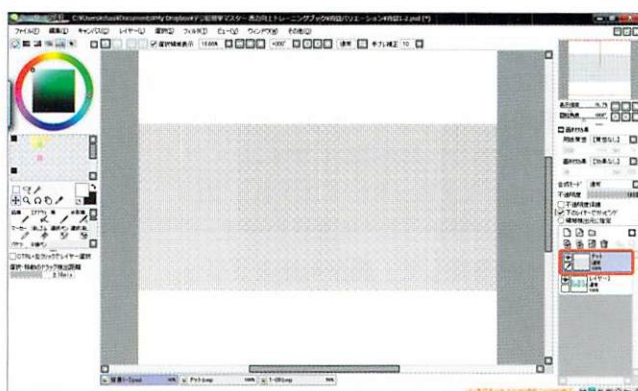
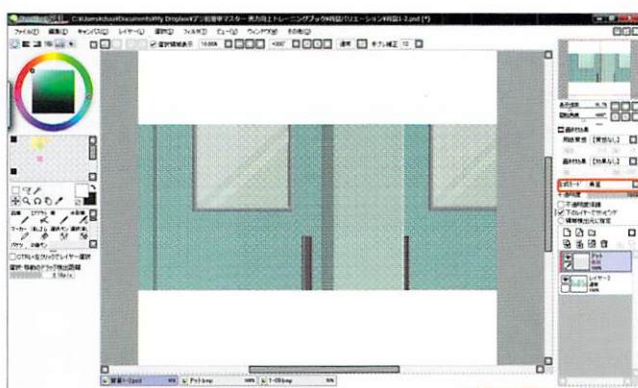
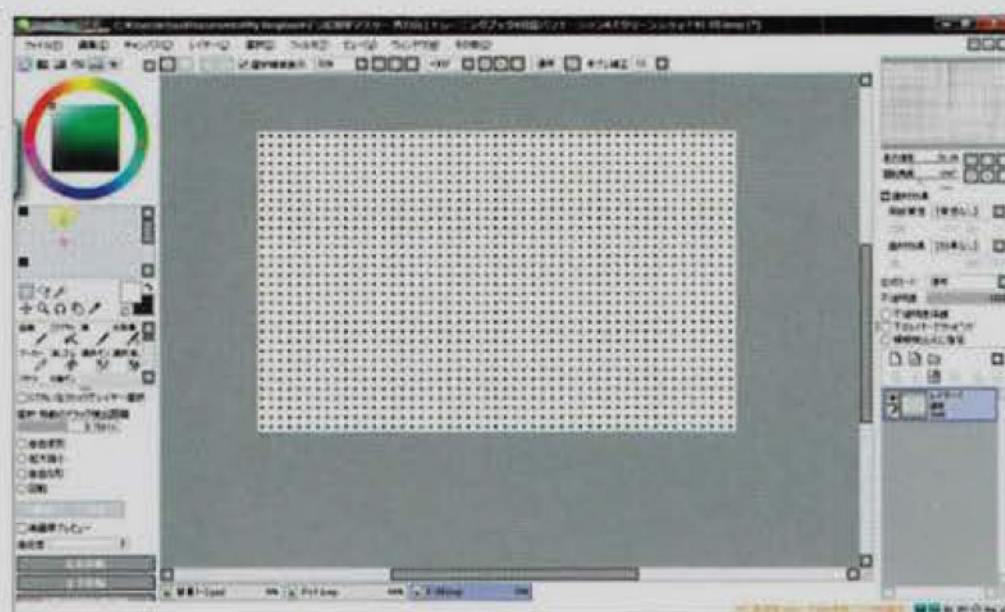
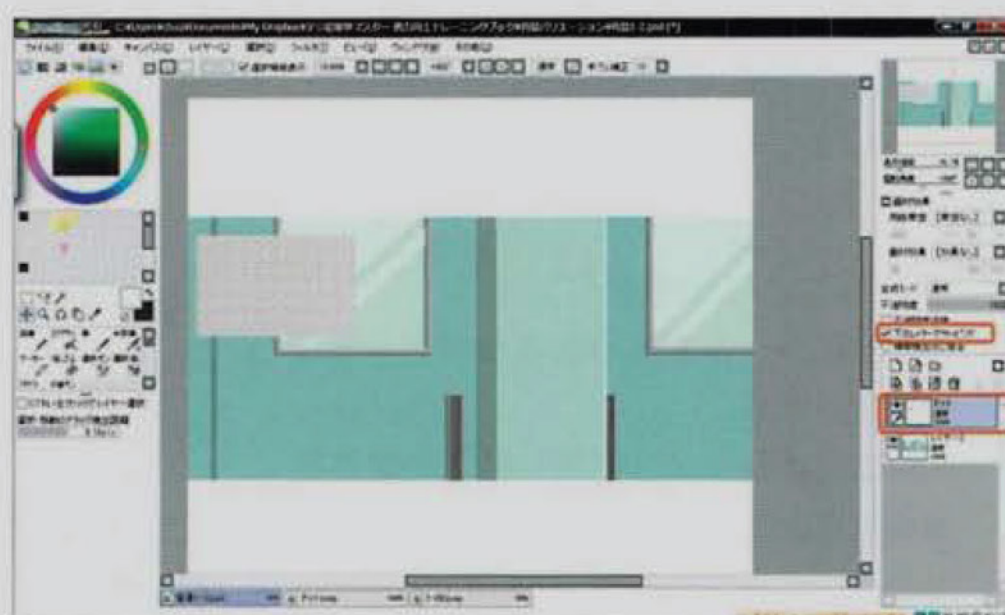
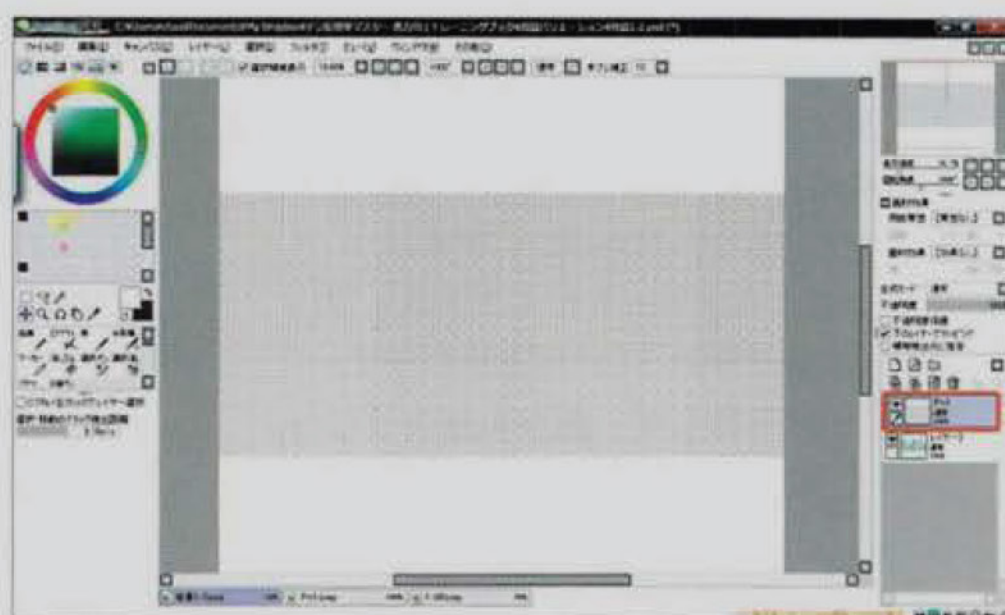
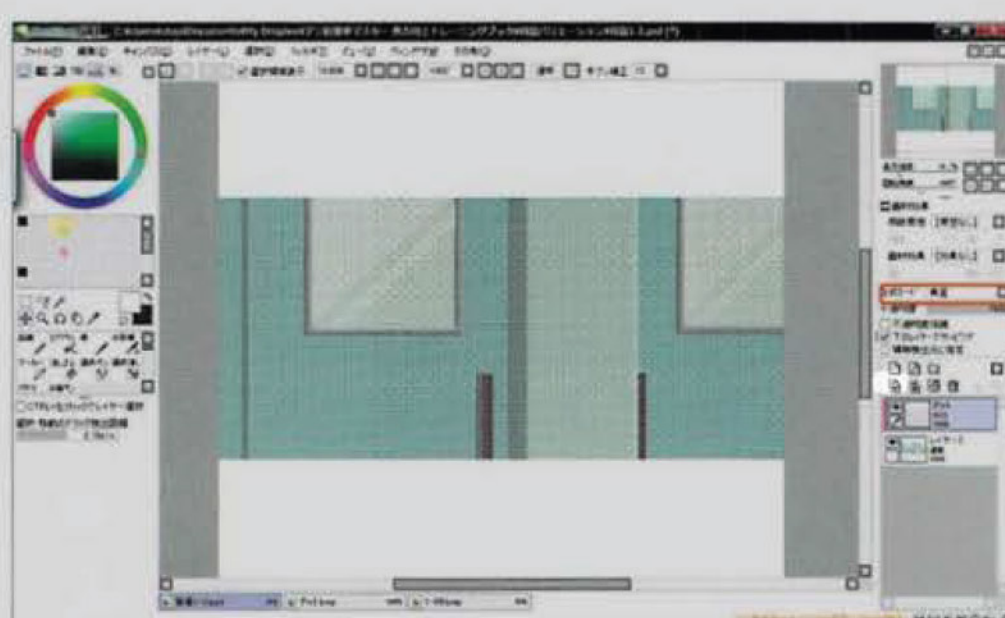
Set the "24 x 24 pixel" dot file created in advance to "Display side by side" in the "desktop background" setting of the computer.

Hide desktop icons.

Dots like tones on the desktop

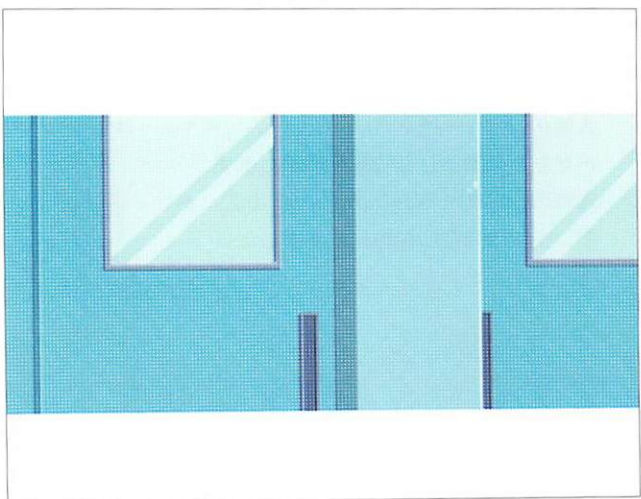
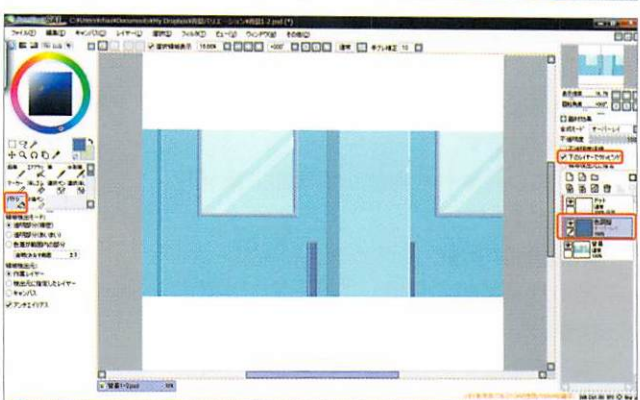
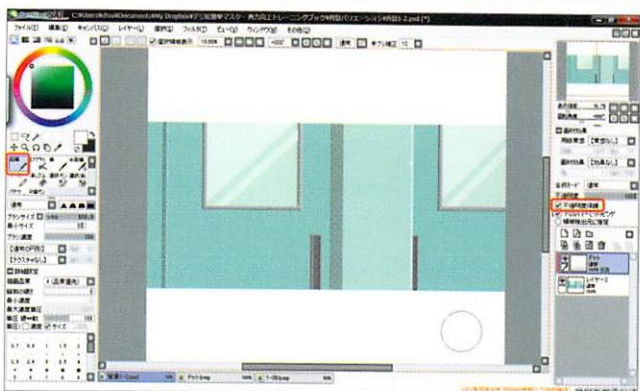
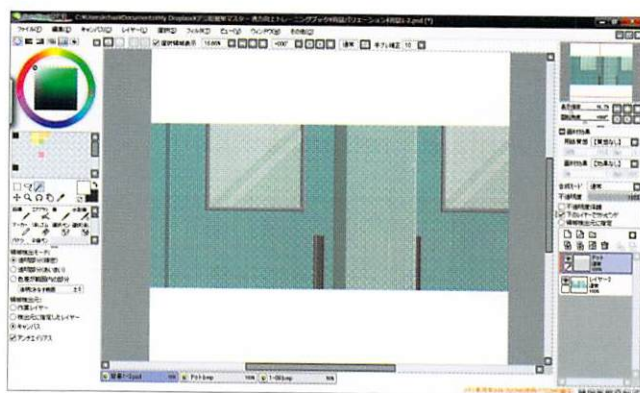
It will be displayed as it is spread all over.

Print Screen key to click the entire screen.

copy it to your desktop.

If you restart SAI and open it with "Create campus from clipboard" in the "File" menu, you can open the file with dots on the screen.

「矩形選択」で必要な部分だけ選択し、「キャンバス」メニューの「選択領域の大きさで切り抜く」を選択して切り抜きます。

「選択」メニューの「全て選択」（Ctrl＋A）、「編集」メニューの「コピー」（Ctrl＋C）を選択して、廊下の背景ファイルに貼り付け（Ctrl＋V）、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。

足りない分は複製して均等にずらして並べていき、ドットのレイヤーを結合します。

並べたファイルは後のイラスト作成でも使えますので保存しておくと便利です。このレイヤーを「乗算」に変更すると黒いドットのトーンになります。

Select only the necessary part with the "Rectangular selection" mouth, and select "Crop to size of selected area" from the "Canvas" menu to crop.

Choose Select All (Ctrl 10 times) from the Select menu, Copy from the Edit ([menu (Ctrl + times), paste (ctrl+) to the corridor background file, and Clip at Layer Below. Check the box.

Duplicate the missing parts, shift them evenly, and merge the dot layers.

It is convenient to save the lined up files as they can be used later when creating illustrations. Change this layer to "Multiply" to get a black dot tone.

今回は白いドットのトーンにしたいので、「レイヤー」メニューの「輝度を透明度に変換」を行います。
白は完全に透明になり、黒い部分だけ残ります。

このドットのレイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れ、最大サイズの「鉛筆」などを使い、全体を白で塗りつぶします。
これで白抜きドットの完成です。

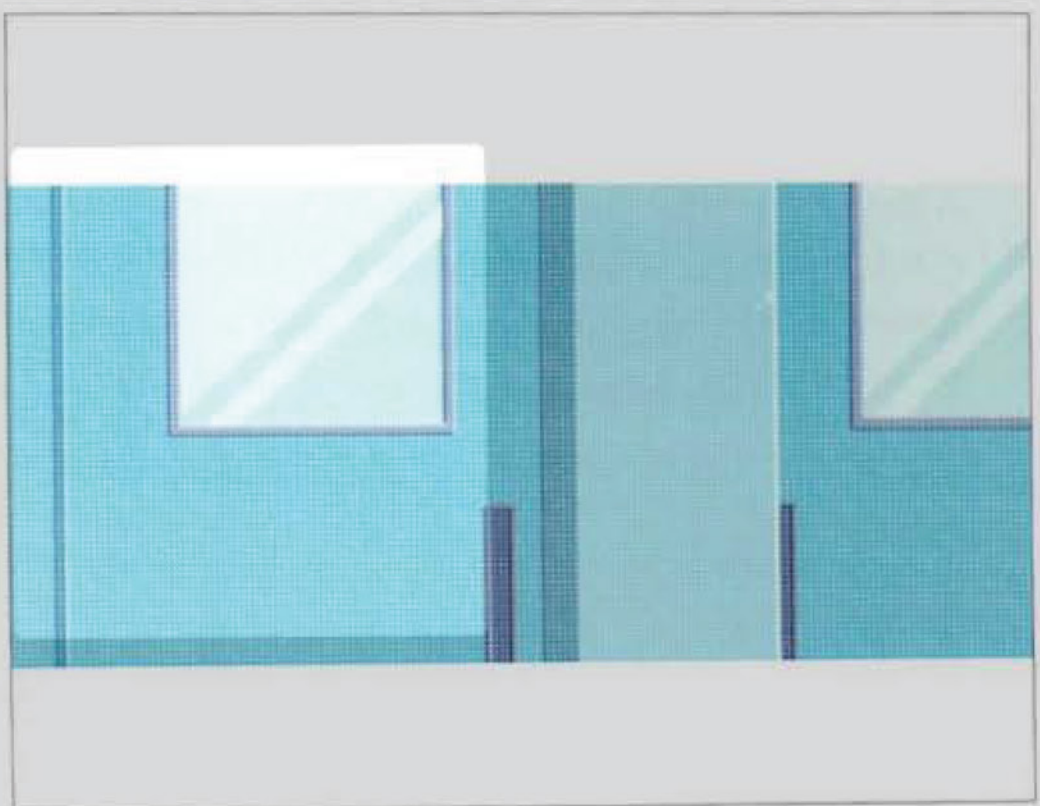
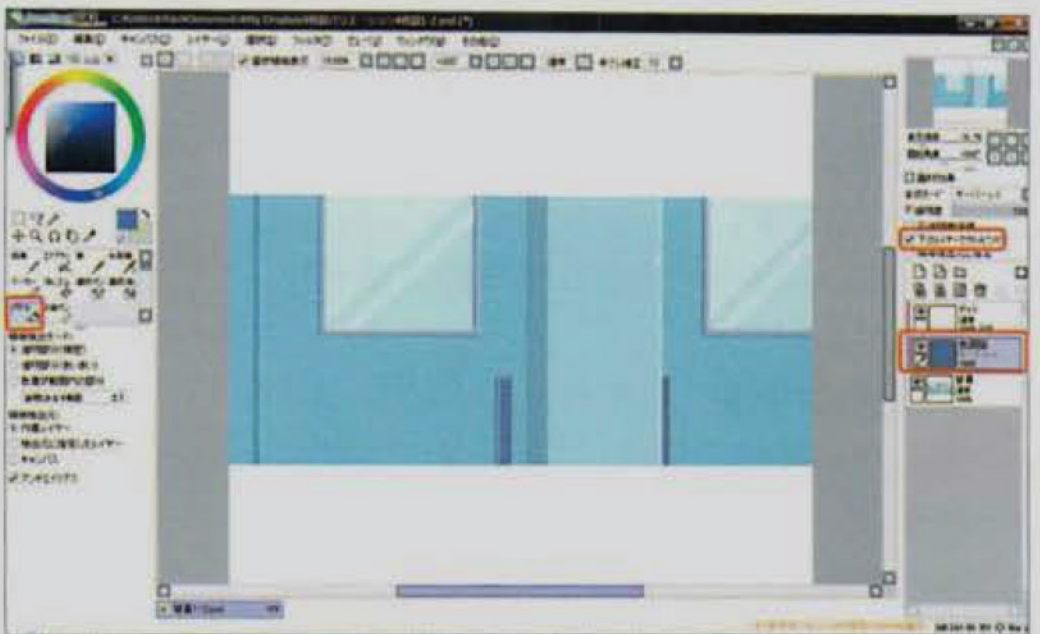
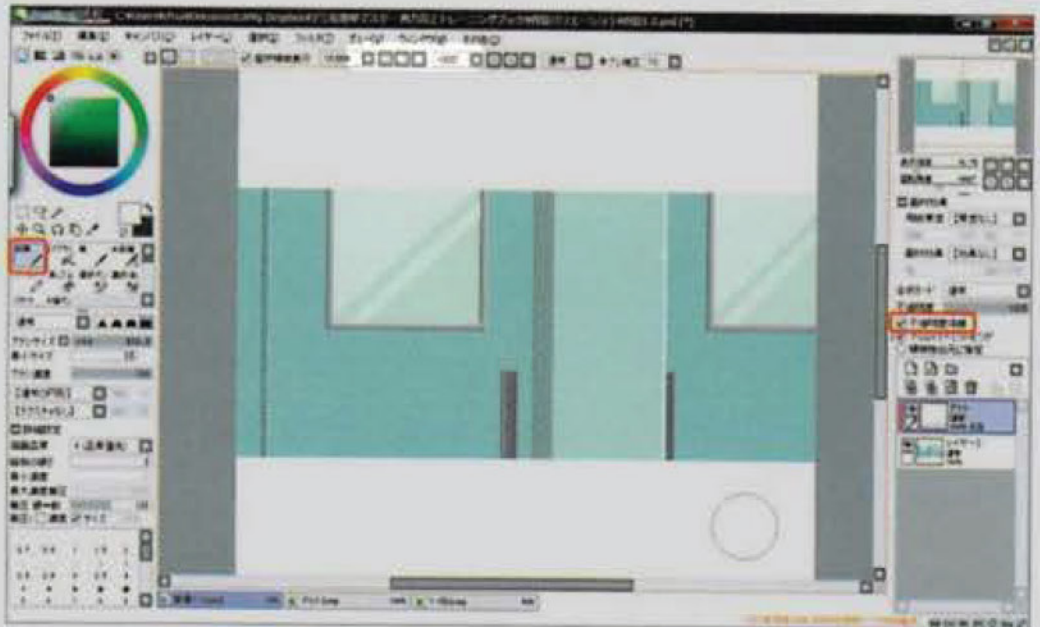
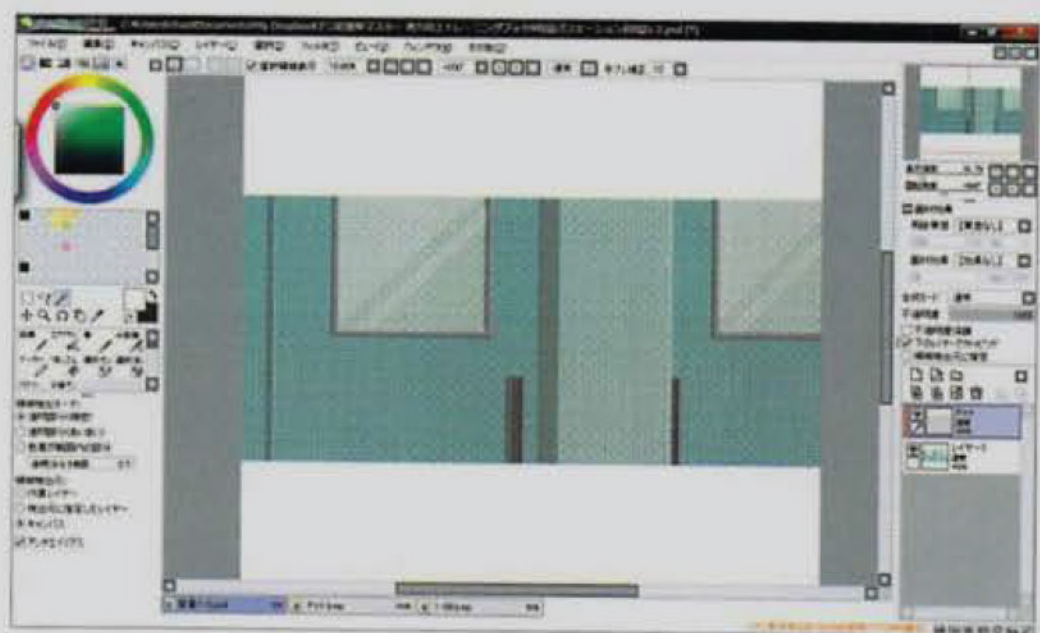
背景の色をもっと青くしたいと思ったのでドットのレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて「オーバーレイ」に設定します。青色で塗りつぶしました。

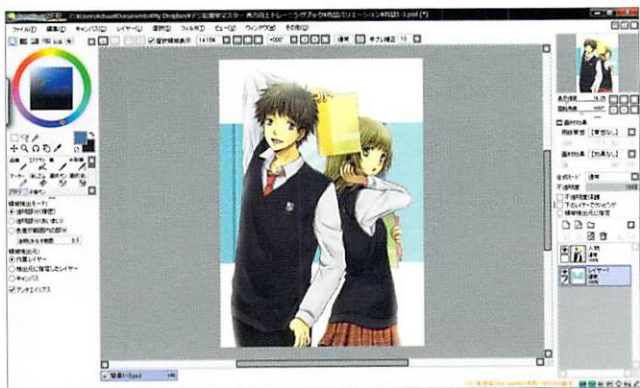
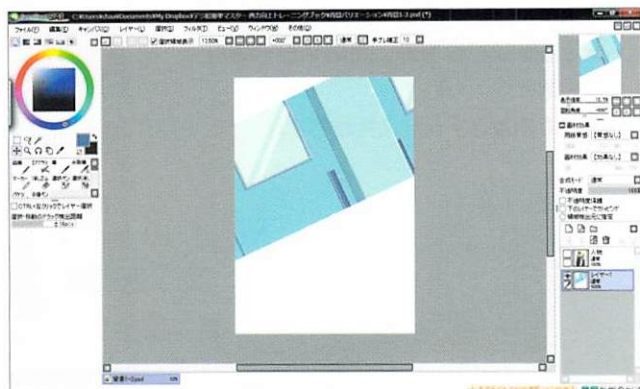
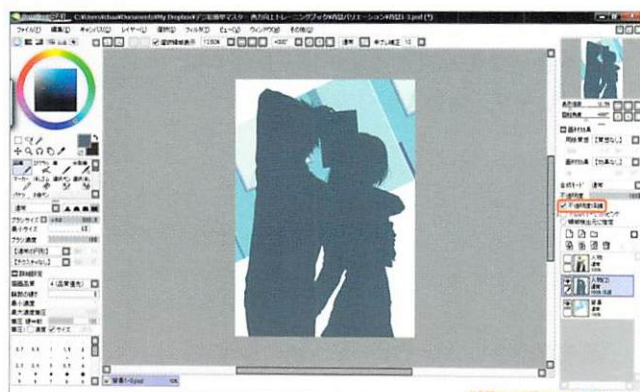
画像を統合してレイヤーを1枚にします。
これで背景素材の完成です。

This time, I want to make it a white dot tone, so I will "convert" brightness to transparency in the "Layer" menu. White becomes completely transparent, leaving only black areas. I will.

Check "Opacity protection" for this dot layer, and fill the entire area with white using a "pencil" brush of the maximum size.

This completes the white dots.

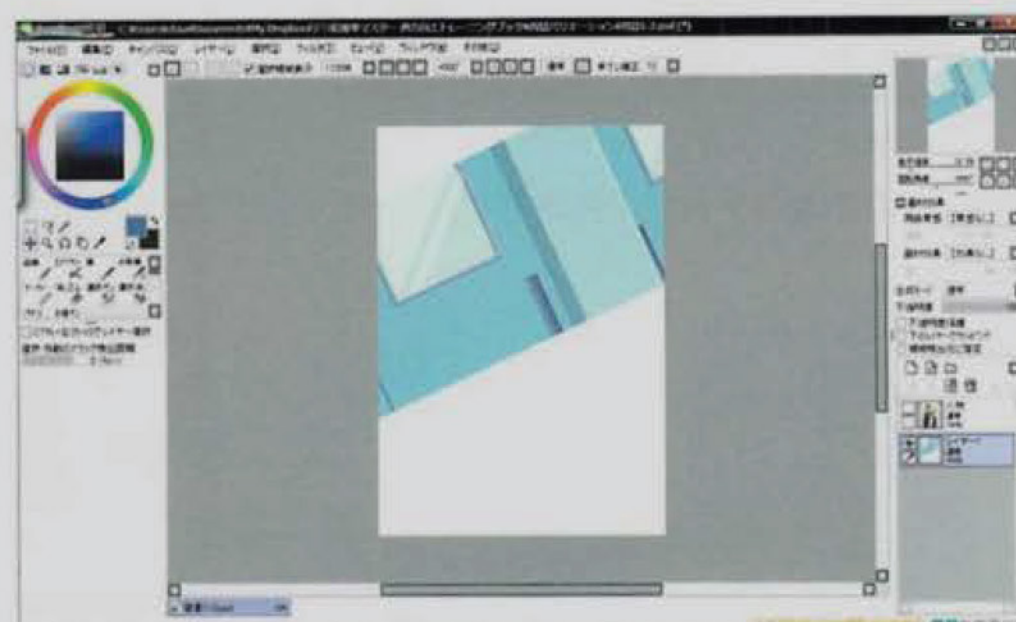
I wanted to make the background color more blue, so I created a new layer below the dot layer, checked "Clip at layer below" and set it to "Overlay". I filled it with blue.

Merge the images into one layer. The background material is now complete.

03 人物の背景に配置

「選択」メニューの「全て選択」（ Ctrl ＋ A ）、「編集」メニューの「コピー」（ Ctrl ＋ C ）と「貼り付け」（ Ctrl ＋ V ）を選択し、人物レイヤーの下に持ってきます。

「自由変形」で斜めに回転させ、位置を調整します。

人物をはっきりとさせるためにシルエットを作ります。
人物のレイヤーを複製し、背面に持っていきます。
「不透明度保護」にチェックを入れ、大きいサイズの「鉛筆」で塗りつぶします。
統一感を出すため背景と同系の少し暗めの色にしました。

人物のレイヤーと、シルエットのレイヤーを左右に動かして位置を調整します。
人物のレイヤーを少し左に、シルエットのレイヤーを右に動かしてみました。

03 Place in the background of the person

Select Select All [Ctrl] from the Select
+ menu, Copy (ctrl + times) and
Paste from the Edit menu ([Ctrl] Figure), and
+ hold it under the People layer. I
will come.

Rotate diagonally with "Free Transform" and adjust
the position.

silhouette to make the person clear.
create a Duplicate
the person layer and bring it to the back
To go.
Check "Opacity protection" and
use a large size "Pencil
increase.
I used a slightly darker color similar to the background to
create a sense of unity.

Move the person layer and the silhouette layer
left and right to adjust their positions.
I moved the character layer slightly to the left
and the silhouette layer to the right.

人物の上にホワイトを足して、完成です。今回は青を使ってクールな雰囲気にしてみました。
背景が人物に被ってかなり隠れてしまいましたが、人物を小さくして余白を調整しても良いでしょう。

完成2

Add white on the character and you're done.

This time, I used blue to create a cool

atmosphere.

The background is covered by the person and it is quite hidden

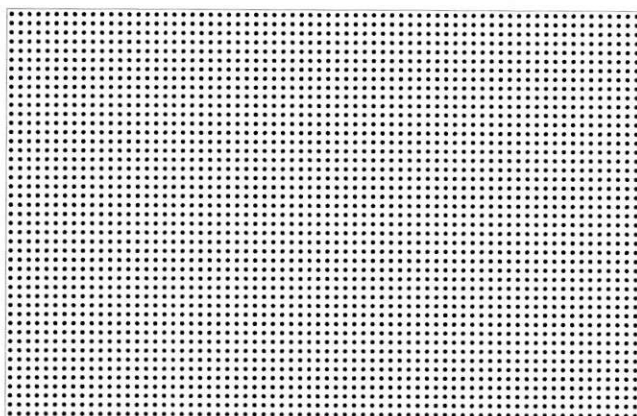
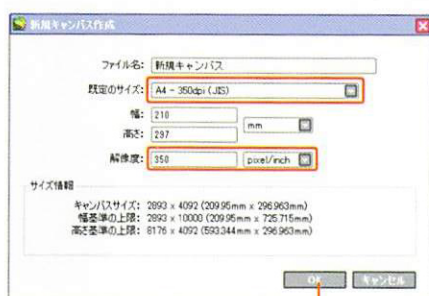
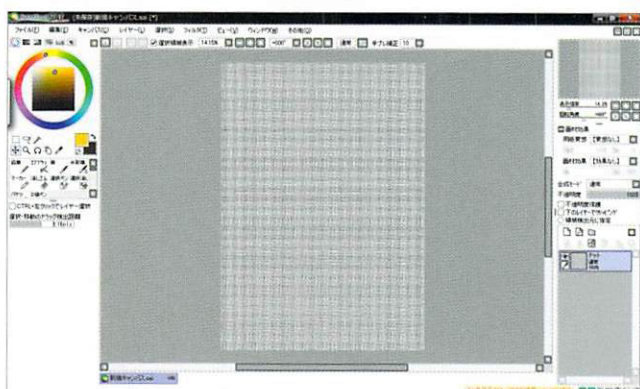
but I made the person smaller and adjusted the margins

You can

complete 2

背景バリエーションその2：人物の画像を拡大してアレンジ

01 ドットのトーンを敷き詰める

学校のドアと柱の背景を描いた際に使用したドットと大きさは同じですが、密度が高いドット柄のトーン素材を使用します。
作成方法は同じです。

「ファイル」メニューの「新規キャンバス」を選択し、「A4サイズ」、「350dpi」に設定して「OK」ボタンをクリックします。

同じ方法で全面にドットのトーンを敷き詰めます。

02 ドットのトーンを配置

「レイヤー」メニューの「輝度を透明度に変換」を実行し、背景を透明にして「乗算」に変えておきます。
途中の段階で保存しておいた下塗りのファイルを「自由変形」で Shift キーを押しながら拡大します。
ドットのレイヤーの下にコピー（Ctrl ＋ C）＆ペースト（Ctrl ＋ V）して貼り付け、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。

Background variation 2: Enlarging and arranging an image of a person

01 Spreading Dot Tones

The dots are the same size as the dots used to draw the background of the school door and pillars, but use a dense dot pattern tone material.

The creation method is the same.

Select "New canvas" from the "File" menu, set "A4 size" and "350dpi", and click the "OK" button.

Use the same method to fill the entire surface with dot tones.

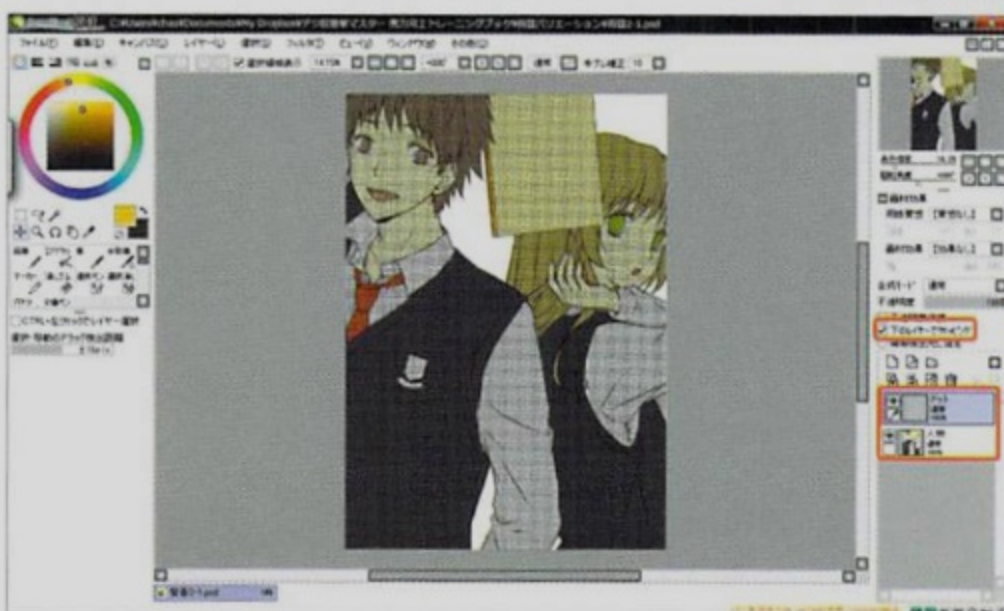
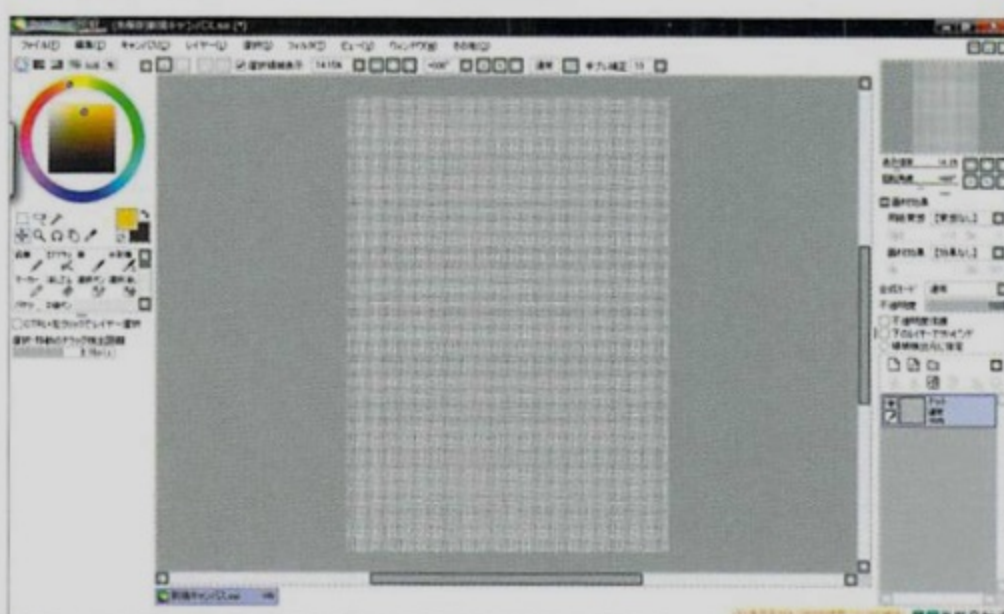
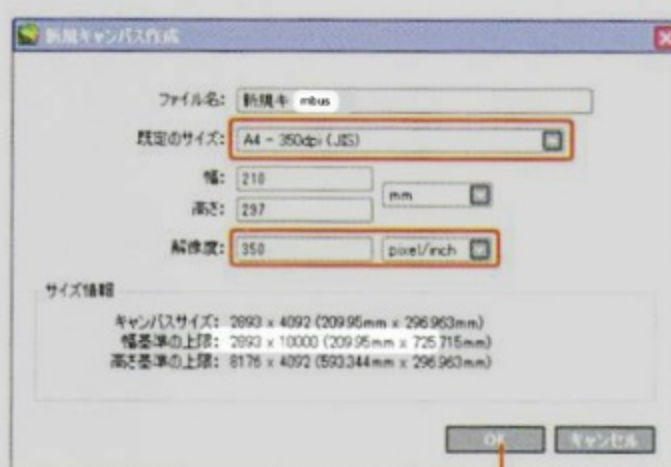
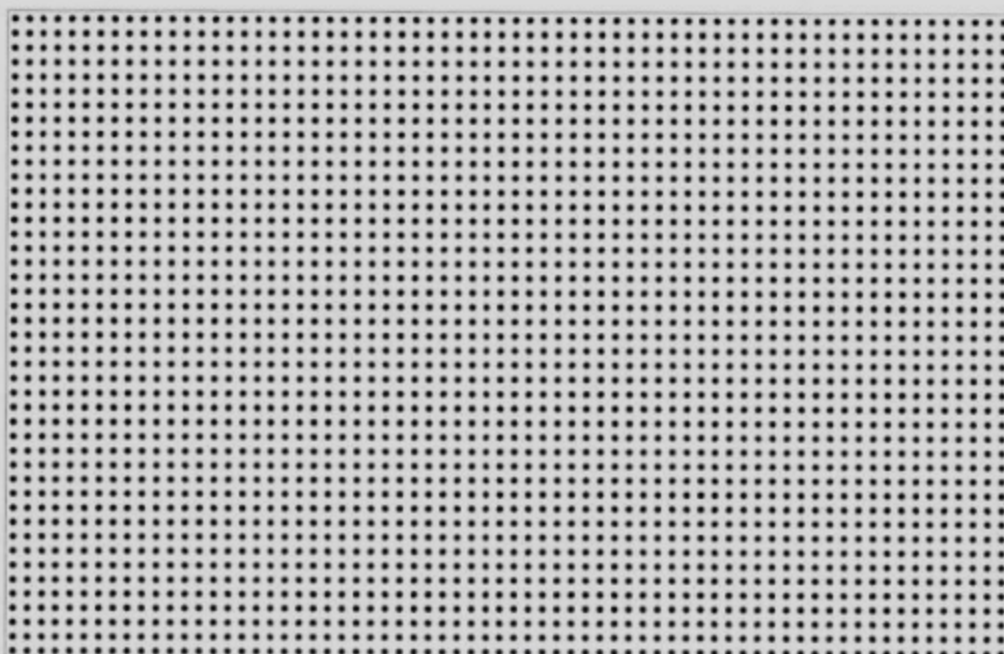
Place Q2 Dot Tone

Execute "Convert Luminance to Transparency" in the "Layer" menu, make the background transparent and Change it to "Calculation".

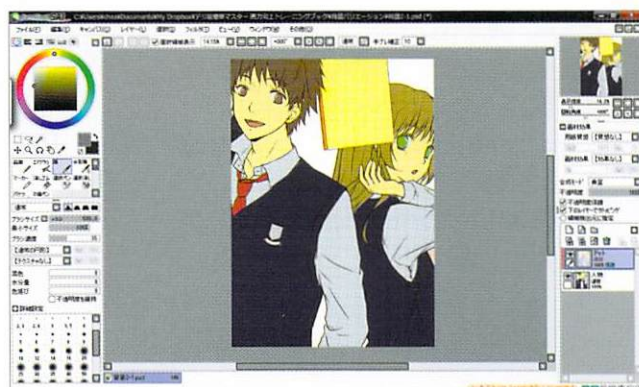
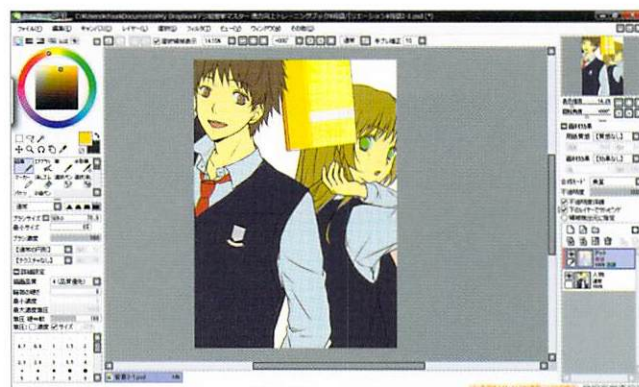
Use Free Transform to enlarge the undercoat file that you saved in the middle while holding down the [shitt key.

+ times) & paste (cil (Copy

+ times) below the layer of

Ctrl dots, and check "Clip at layer below".

03 描き足す

ドットのレイヤーを選択して「不透明度保護」にチェックを入れます。
人物のパーツに合った色を「鉛筆」で塗っていきます。
下塗りの色より彩度が高く、濃い色を選んで塗っていくと良いでしょう。
肌から塗ってみました。他のパーツを塗るときに、はみ出しが修正できるところは大まかに塗っていけば良いでしょう。

他のパーツも同様に地道に塗り分けていきます。
ちゃんと塗られているか分からないときはドットのレイヤーを通常モードに戻して確認してみると分かりやすいです。

瞳のハイライトは白で書き足しました。
少し彩度が足りない気がしたので、ドットのレイヤーを「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl＋U）で彩度を「+40」に上げました。
ノートの柄がないのが物足りなかったので、人物を塗ったときと同じように描き込みました。
これで背景素材は完成です。

04 人物の背景に配置

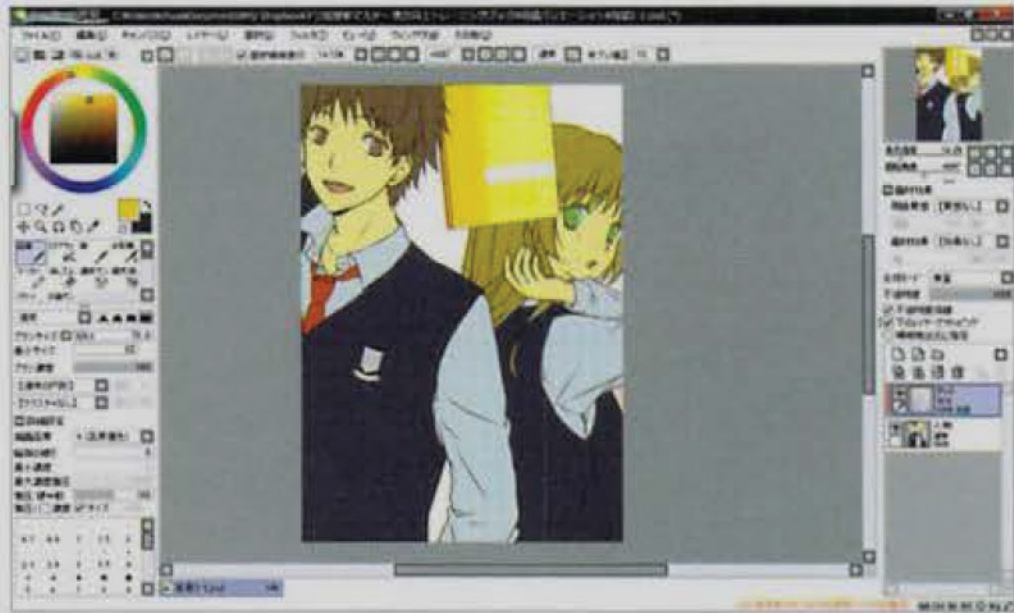
レイヤーを全て統合し、「選択」メニューの「全て選択」（Ctrl＋A）、「編集」メニューの「コピー」（Ctrl＋C）を選択します。
人物のファイルの背面に貼り付け（Ctrl＋V）ます。

PART 3

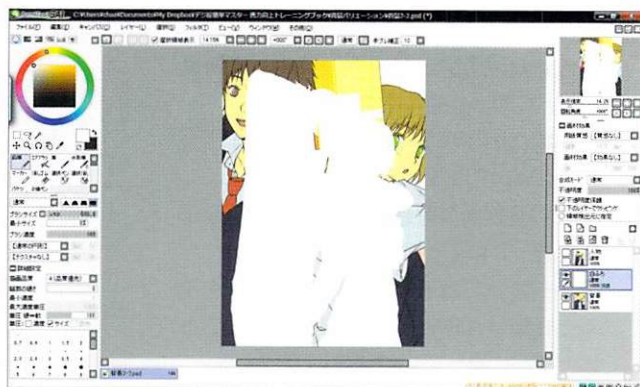
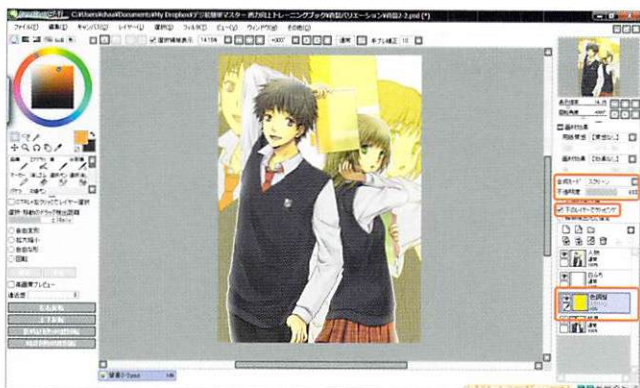
03 Add drawing

Select the dot layer and check
"Opacity" "Protection".
"Pencil" for the color that matches the parts of the person
I will paint with .
It is a good idea to choose a color that is
more saturated and darker than the
undercoat color. I applied it on my skin. When
painting other parts, it is best to paint
roughly where the protrusions can be corrected.

The other parts are painted in the
same way.
If you're not sure if it's
painted properly, return the dot
layer to normal mode and check.

I added the highlights of the eyes in
white. I felt that the saturation was a little
lacking, so I increased the saturation of
the dot layer to "+40" with "Hue/Saturation" (Ctrl
+ times) in the "Filter" menu.
I was unsatisfied with the absence of the pattern on the notebook,
so I drew it in the same way as when I painted the character.
I got in.
The background material is now complete.

04 Place in the background of the person

Merge all layers and choose Select
All from the ([Select menu Ctrl +
Copy from the Edit menu (Ctrl + times)
To do.
Paste (ctrl + picture) to the
back of the person's file.

人物に白いふち取りを入れます。
P.190と同じ方法で白ふちを作成します。
今回は「選択範囲を1ピクセル膨張」を15回実行し、太めのふちにしました。

背景の色と人物の色が同じ色相のままでは人物が映えないので、背景のレイヤーの上に山吹色で塗りつぶしたレイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて「スクリーン」に設定し、不透明度を「60%」に下げました。少し明度が上がった黄色っぽい色味になります。

人物をより際立たせるため、「矩形選択」を使って周囲に余白を入れてみました。
人物の上にホワイトを足して、完成です。背景に人物レイヤーを拡大したものをもってくるのは簡単ですし、キャラクターの表情が強調されて印象深くなるのでおすすめです。

完成3

Add a white border to the character.

Create a white border in the same way as on

page

190. This time, "Expand selection by 1 pixel"

Executed 15 times to make the edges thicker.

If the background color and the person's

color are the same hue, the person will

not look good, so create a layer filled

with bright yellow on top of the background

layer, check "Clip at layer below", and

click "Screen " and lowered the opacity to 60%.

It becomes a slightly brighter, yellowish

color.

In order to make the person stand out more, I used

"Rectangular Selection" to add some white space

around it.

Add white on the character and you're done. It's easy

to use an enlarged person layer as the background,

and it's recommended because it emphasizes

the character's facial expressions and makes it

more impressive.

complete 3

背景素材を作成してアレンジしてみましょう。同じ原画でも印象が変わります。

線画の完成画像を背面に

完成4：線画を白抜きにして塗りつぶす

人物の塗りの完成画像を背面に

完成5：「スクリーン」に設定して色を変更

Let's create a background material and arrange it. Even with the same original, the impression changes.

The completed image of the painting is on the back

Completion 4 Outline the line drawing and fill it in

The completed image of the person's painting is on the back

Completion 5: Set to "Screen" and change the color

SECTION3.7 ドラゴンと少女を描く

illustration●岩元健一

使用ツール：
ペイントツールSAI

- » STEP1 全体的なラフ
- » STEP2 線画を描く
- » STEP3 下塗り
- » STEP4 描き込み
- » STEP5 仕上げ
- » TRAINING 空の練習

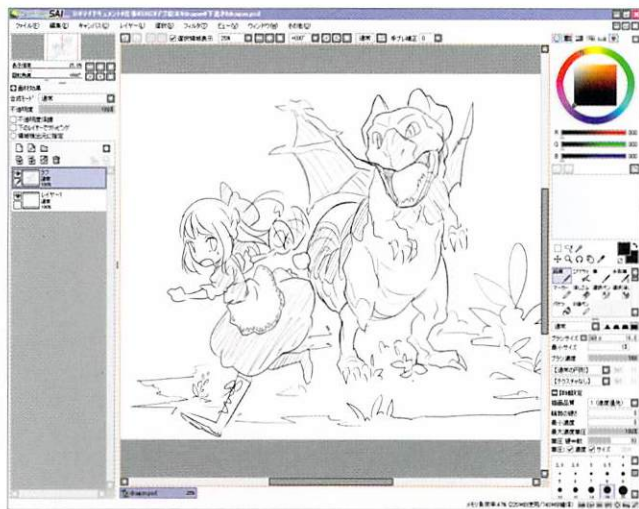
SECTION3.7 draw a dragon and a girl

lustration@ER

Tools used:
Paint Tool SAI

» STEP1 overall rough
» STEP2 Draw a line drawing
» STEP3 undercoat
» STEP4 drawing
>> STEPS Finish
» TRAINING sky practice

STEP1　全体的なラフ

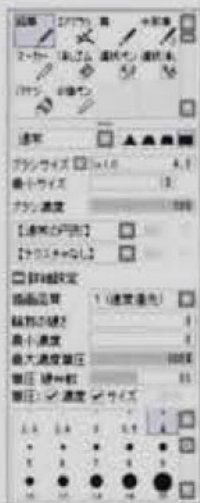
「鉛筆」を使って、ざっとキャラクターの表情、ポーズ位置などが分かる程度に大まかにラフを描きます。
「鉛筆」の設定は、ここで設定したものが基本となります。

STEP2　線画を描く

01 ラフを元に線画を作っていきます。
レイヤーを追加して、名前を「線画」とします。
ラフレイヤーの不透明度を「10%」くらいに下げて線画のレイヤー上に線画を描いていきます。
この時点での線の色は、見やすければなんでも良いのですが、今回は暗い赤を使っています。

02 線画を描き進めます。
線画を描き終えた時点で、1つの線画レイヤーに結合してまとめます。
女の子が持っているカゴとその中身は、後から位置を調整するために別レイヤーにしてあります。

STEP1 Overall rough

Use a "pencil" to roughly draw a rough outline of the character's expression, pose position, etc.

The "Pencil" settings are based on the settings made here.

STEP2 Draw a line drawing

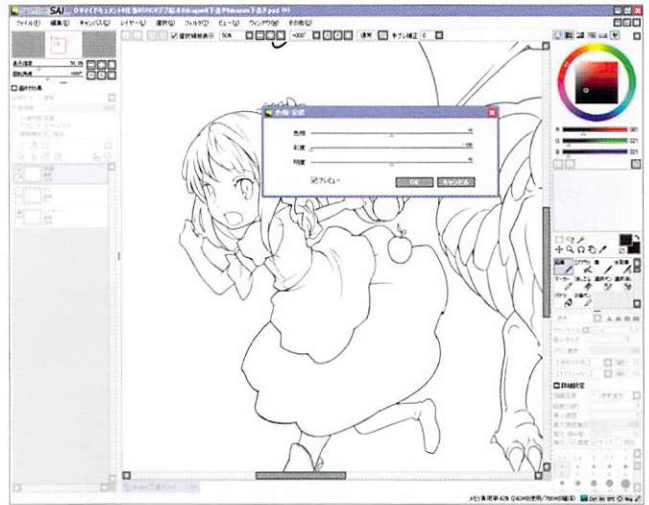
01 I will make a line drawing based on the rough sketch.

Add a layer and name it "Line drawing" To do.

Lower the opacity of the rough layer to about 10% and draw the line art on the line art layer. I will continue. The color of the line at this point can be anything as long as it is easy to see, but this time I will use dark red. I'm here.

02 Continue drawing the line art.

When you have finished drawing the line art, merge it into a single line art layer. The basket the girl is holding and its contents are on a separate layer to adjust the position later.

03 線画の色を変えます。
「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl ＋ U）を選択してダイアログを表示し、彩度を「－100」にします。

線画が黒くなります。

線画完成

03 Change the color of the line drawing.

Select Hue/Saturation (Ctrl + times) from the Filter menu to bring up the dialog and set the saturation to 100.

The line drawing becomes black.

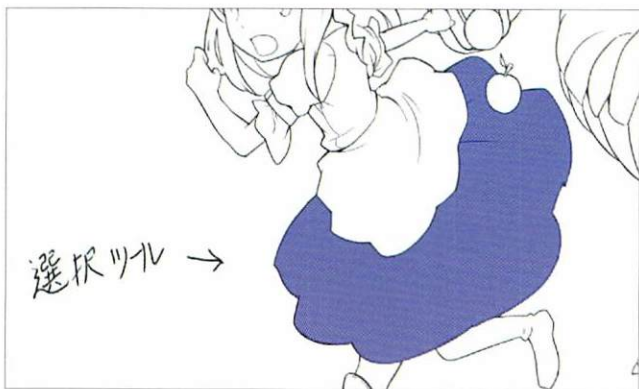
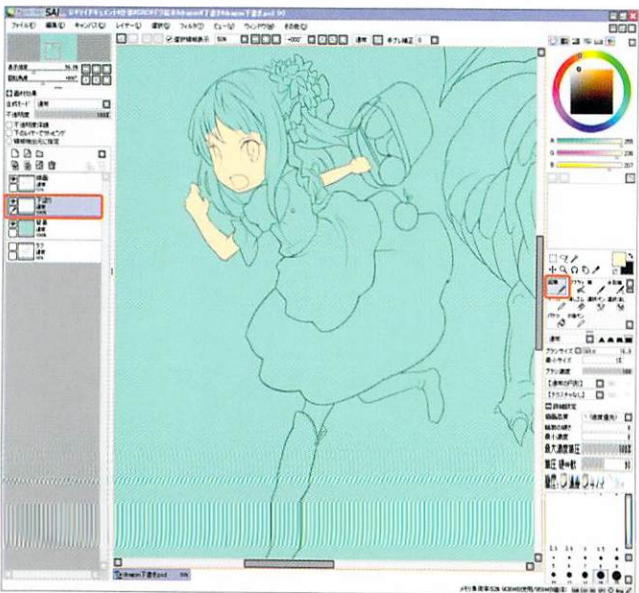
Completed line drawing

STEP3　下塗り

下塗りでは、髪や肌などのパーツをそれぞれのベースの色で塗り分けていきます。アニメ塗りのようにくっきりした色を塗っていきたいので、「鉛筆」を使用します。

「自動選択」や「選択ペン」を使って選択範囲を作成し、髪の毛や肌などのそれぞれのパーツをレイヤー別に分けていく描き方もありますが、ここではレイヤー数を節約するために一枚のレイヤーにすべてのパーツを塗り分けます。

01 少女

線画の下に新規レイヤーを追加して名前を「背景」とします。
背景のレイヤーを「バケツ」で塗りつぶします。
背景のレイヤーを塗りつぶしてから下塗りをするのは塗り残しが分かるようにするためです。
背景レイヤーの上にレイヤーを追加して、名前を「下塗り」とします。
この下塗りのレイヤーに色を塗っていきます。
線画のレイヤーの不透明度を下げておくと塗りやすいでしょう。

女の子の肌を塗ります。

STEP3 Primer

In the undercoating, the parts such as the hair and skin are painted separately with the color of each pace. I want to paint with a clear color like anime painting, so I use a "pencil".

There is also a method of creating a selection area using "auto select" or "selection pen" and dividing each part such as hair and skin into each layer, but here, to save the number of layers, one sheet All parts are painted separately on the layer of .

01 girl

Add a new layer below the line art and name it "background".

Fill the background layer with a "bucket" crush.

Fill the background layer and then undercoat

The reason for rubbing is so that you can see the

It's for

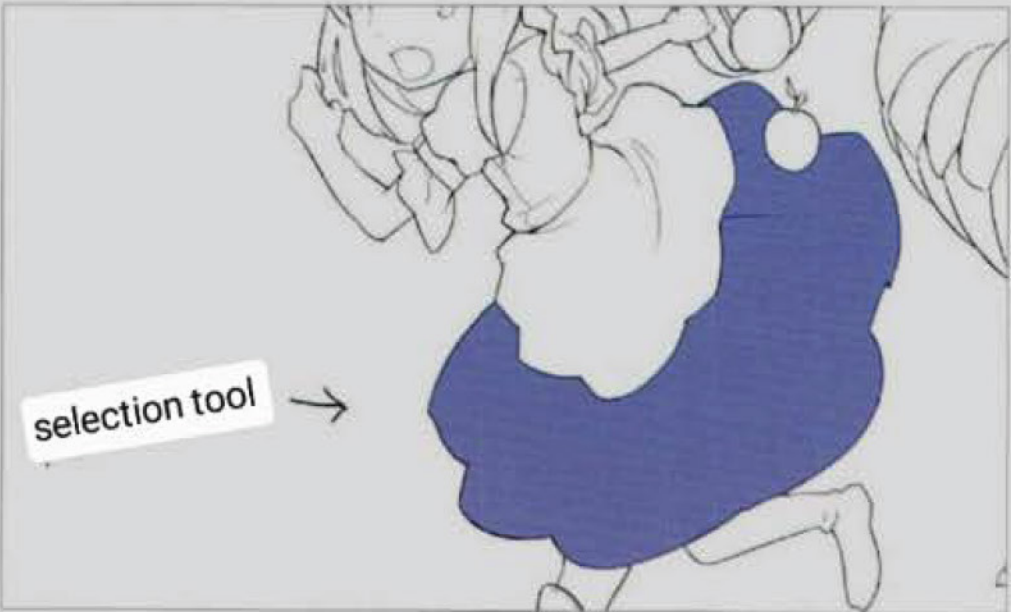
unpainted area. Add a layer above the background layer,

"Name it 'Undercoat'.

Paint the color on this undercoat layer

increase.

Lower the opacity of the line drawing layer

It will be easy to paint with.

Paint the girl's skin.

全体に色を置いていきます。
全体を通して言えることですが、後からいくらでもやり直せるので、思い切って塗っていきます。

女の子の下塗り完成

■少女の使用色■

肌
服
タイツ
頭
白目
瞳
花1
花2
リボン
カゴ
ブーツ

I'm going to put some color on the whole thing.

I can say that throughout the whole thing, but since I can redo as many times as I want later, I will boldly paint it.

girl's undercoat completed

■ Colors used by the girl

skin

Clothes

tights

head

瞳

flower 1

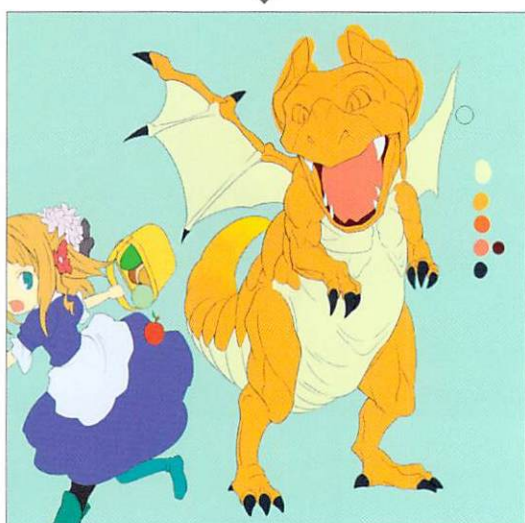
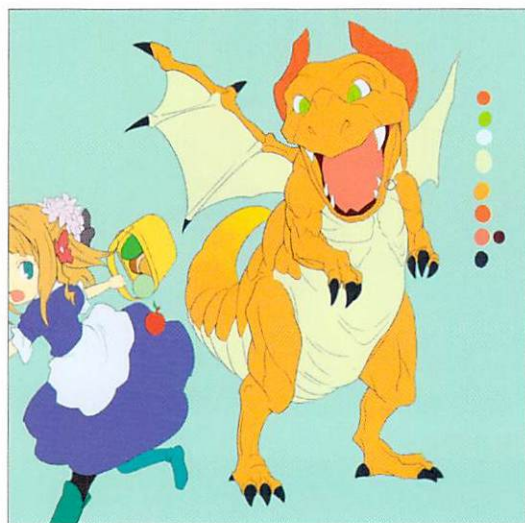
TE2

ribbon

cage

boots

02 ドラゴン

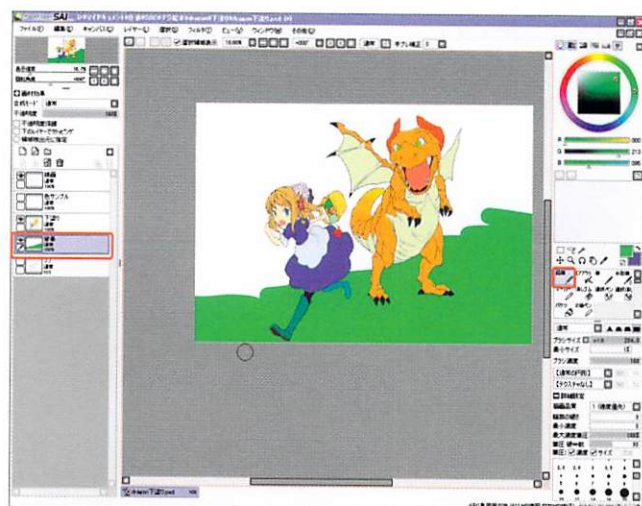
女の子の色が塗り終わったら、ドラゴンを塗っていきます。

ドラゴンの下塗り完成

02 Dragon

After coloring the girl, paint the dragon.

Finished painting the dragon

03 地面

女の子とドラゴンを塗り終わったら、線画のレイヤーの不透明度を「100%」に戻し、「バケツ」を使って背景のレイヤーを白で塗りつぶします。
地面に簡単な草原を描きます。
「鉛筆」のブラシサイズを拡大し、緑系の色で均一に地面を塗ります。

さらに上に明るい鮮やかな色を塗り重ねて草原らしく見えるように塗っていきます。
「鉛筆」を左右に動かし、先に置いた色で削ったりして雰囲気を出していきます。
手前に少し濃い緑色で茂みを描きます。
下塗りの段階ではシルエットで塗りつぶして雰囲気だけ出せれば良いでしょう。
茂みのアウトラインは、葉っぱの塊を出したいので、「鉛筆」でタブレットをトントンと叩いて、ランダムに葉っぱが重なっている感じを出します。

同じように、奥にも茂みを置いて地面に芝生らしい感じを出していきます。
基本的にはタブレットをトントンと叩いて描きます。
「鉛筆」の抜ける方向を、葉っぱの伸びている方向に合わせて描いていくと、茂みの雰囲気を表現できます。

03 Ground

After painting the girl and the dragon,
set the opacity of the line art layer back to 100%
and fill the background layer with
white using the "Packet" tool.
Draw a simple meadow on the ground.
Increase the brush size of the "Pencil" and turn it green
Paint the ground evenly with the color of the system.

Then, add bright, vivid colors on
top to make it look like a
meadow.
Move the "pencil" left and right, and sharpen it with
the color you placed earlier to create an atmosphere.
vinegar
Draw a bush in the foreground with a slightly
darker green color. At the stage of undercoating,
it would be nice to fill in with a
silhouette to show only the atmosphere. For the
outline of the bush, I want to create a clump of
leaves, so I tap the tablet with a "pencil" to
create a random layering of leaves.

In the same way, add bushes in the
back to give the ground a grassy
feel. Basically, I draw by tapping
the tablet.
You can express the atmosphere of a bush by aligning
the direction in which the pencil comes out with the
direction in which the leaves are growing.

下塗り完成です。

下塗り完成

STEP4　描き込み

01 全体を見ながら影を描き込む

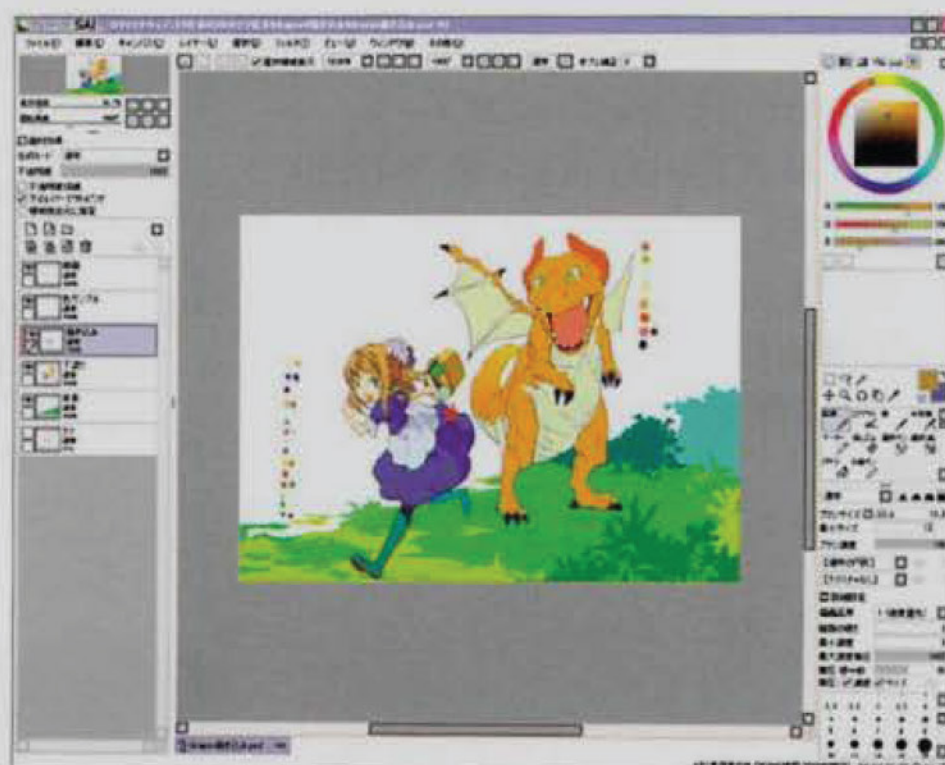
下塗りレイヤーの上にレイヤーを新規で追加し、名前を「描き込み」とします。
「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。
このレイヤーに描き込みの作業をしていきます。
光の方向を意識しながら、影になる部分を塗っていきます。
作業をする時はある程度引いて描きましょう。画面表示の倍率は「30%」くらいが丁度良いでしょう。
まずは、画面全体が見渡せる倍率で表示して全体に手を入れます。
それから拡大し、塗り残しや汚れの部分を修正していきます。
最初から拡大しすぎて作業をすると、離れて見た時に全体のバランスがおかしくなることが多いです。
実際の見る距離を意識しながら整理をしていきましょう。

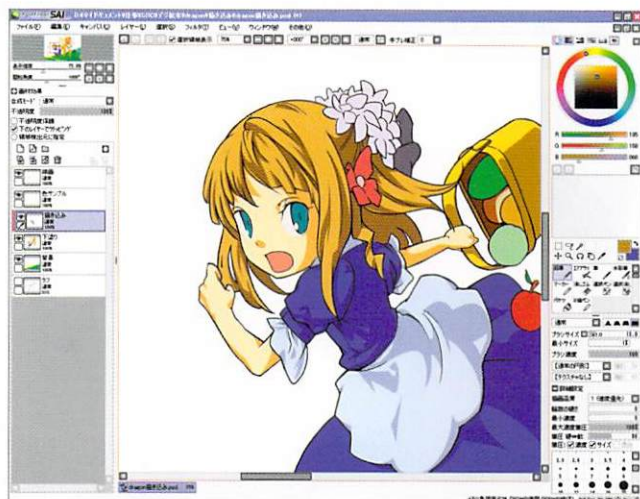
Undercoating is complete.

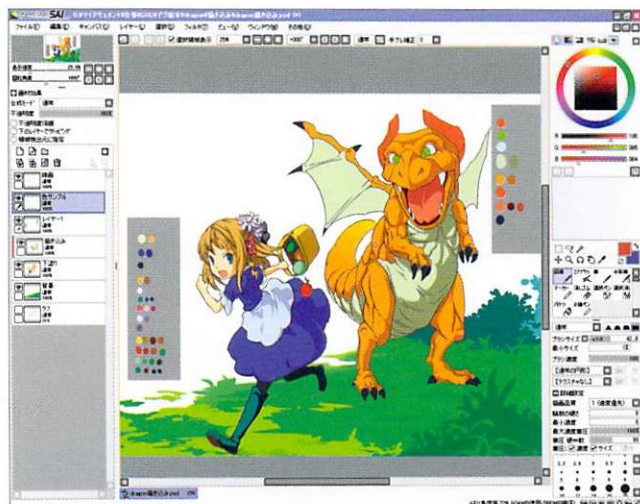
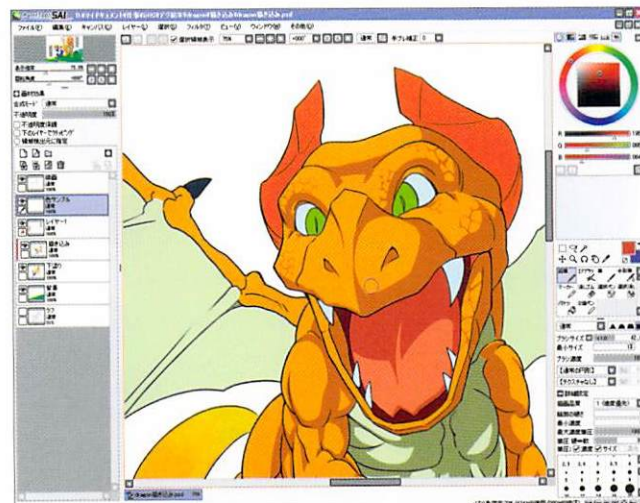
Undercoat completed

STEP4 Drawing

01 Draw shadows while looking at the whole

Add a new layer above the undercoat layer and name it "Draw". Check "Clip at layer below" insert the I am working on drawing on this layer to come. The part that becomes a shadow while being aware of the direction of the light I'm going to paint. When I was working on it, I pulled it back to some extent and drew it. Yo. A screen display magnification of about 30% is just right. First, display at a magnification that allows you to see the entire screen and put your hands on the whole. Then zoom in and unpainted or dirty areas will be corrected. If you work with too much magnification from the beginning, The overall balance often becomes strange when you look at it from a distance. Let's organize while keeping in mind the actual viewing distance.

02 少女の影

女の子の影から始めます。
アニメ塗りなので、境界線をくっきりさせて塗ります。物の形や流れを意識して影を入れていきます。
髪の毛の影などはできるだけまとめて描くようにしています。

03 ドラゴンの影

ドラゴンは、筋肉などで体の形が複雑なので、自分なりに法則を作り、影を入れていきます。
あまり細かく塗り過ぎないように、デフォルメすることを注意しています。

全体に影が入ったら、もう一段階暗い影をポイントに少しだけ入れていきます。
絵が引き締まっていきます。
塗り過ぎると絵がうるさくなる傾向があるので、ポイントだけに影を置くようにしましょう。

02 Girl's

Start with the girl's shadow.

Since it's an anime painting, I'll paint with a

clear border. I am conscious of the shape and flow

I will add shadows.

of things, and I try to draw the shadows of the

hair as much as possible.

03 Shadow of the Dragon

Dragons have a complex body shape

with muscles, so I create my own

rules and add

shadows. I am careful to deform

so as not to paint too finely.

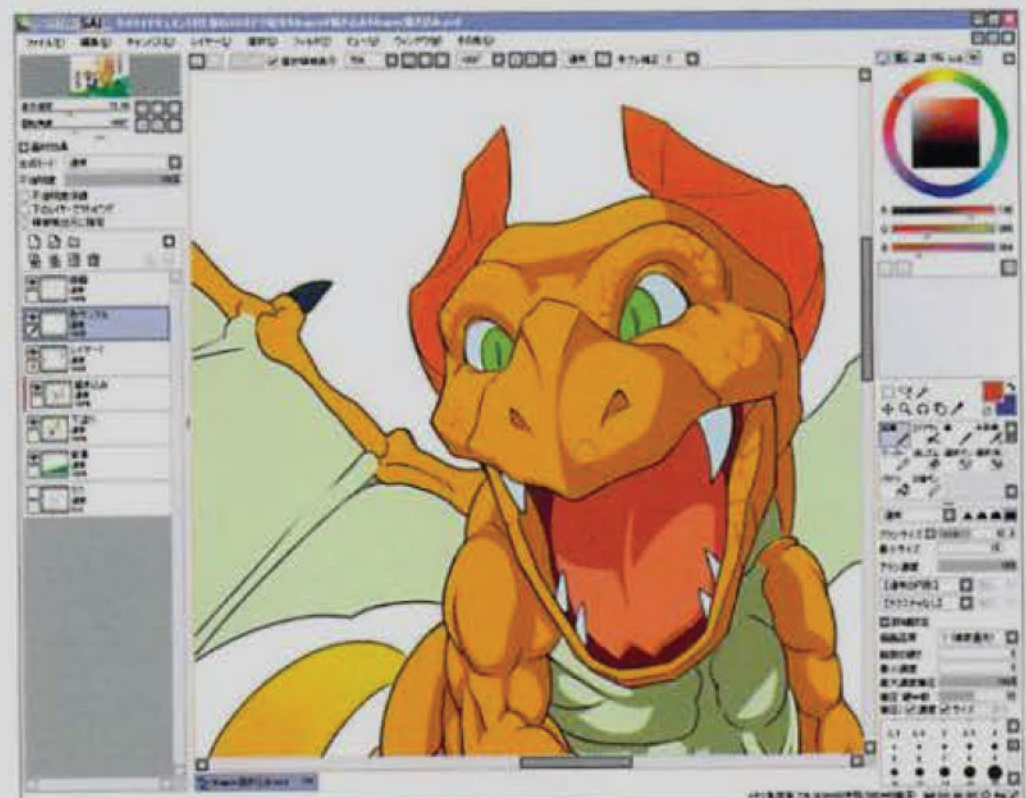
Once the entire area is shaded, add

another level of darker shadows to the

points. The picture tightens.

Try to put shadows only on the points,

as overpainting tends to make the

picture noisy.

腕や脚は筋肉質なので硬いイメージで塗りますが、腹部は丸みを出して塗ります。
翼は骨格を意識して描きます。

■少女とドラゴンの使用色■

肌
服
タイツ
頭
白目
瞳
花1
花2
リボン
カゴ
ブーツ
白目
瞳
体1
体2
角
爪
口

描き込み完成

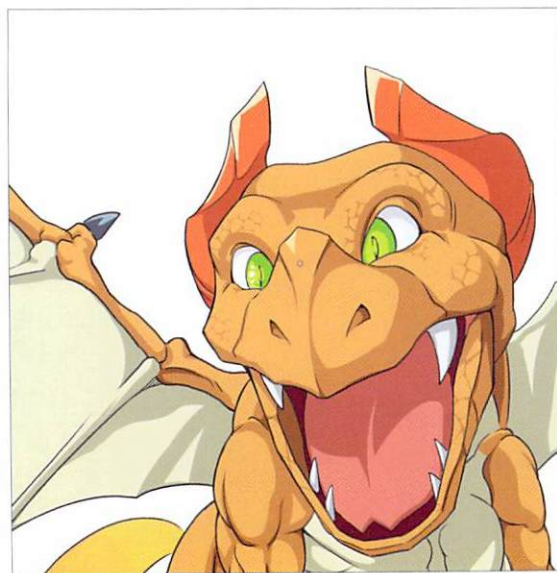
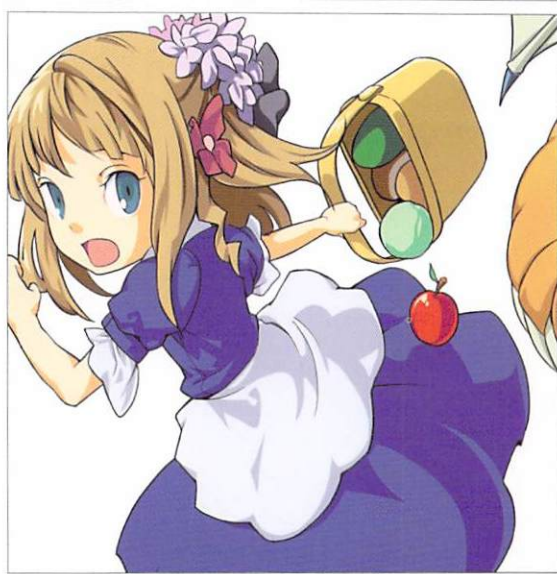
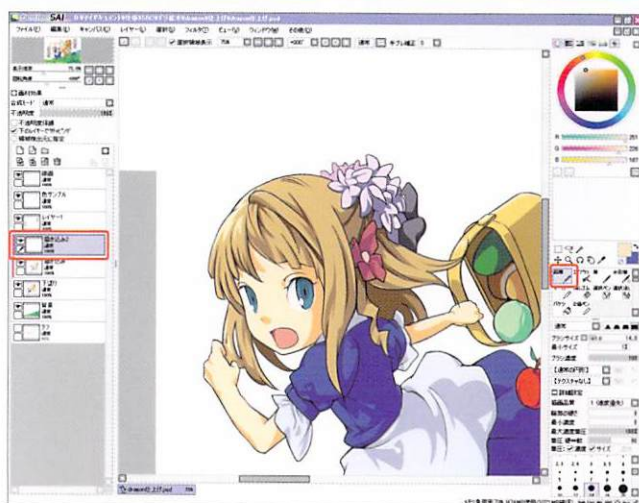
Since the arms and legs are muscular, paint with a hard image, but paint the abdomen with a rounded shape.

Draw the wings with the skeleton in mind.

Drawing completed

STEP5 仕上げ

01 ポイントに光を描き込む

明るい部分の色を入れて、背景を仕上げていきます。
まずはハイライトを入れていきます。
描き込みのレイヤーの上に新規レイヤーを追加し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて、名前を「描き込み2」とします。
このレイヤーにハイライトを入れていきます。
女の子の髪の毛、カゴ、リンゴ、ドラゴンのツノ、鼻、眼に入れました。

STEP5 Finish

01 Draw light on the point

Add some color in the bright areas to finish the background

I will continue.

I'll start with the highlights.

New layer on top of drawing layer

, check "Clip at Layer

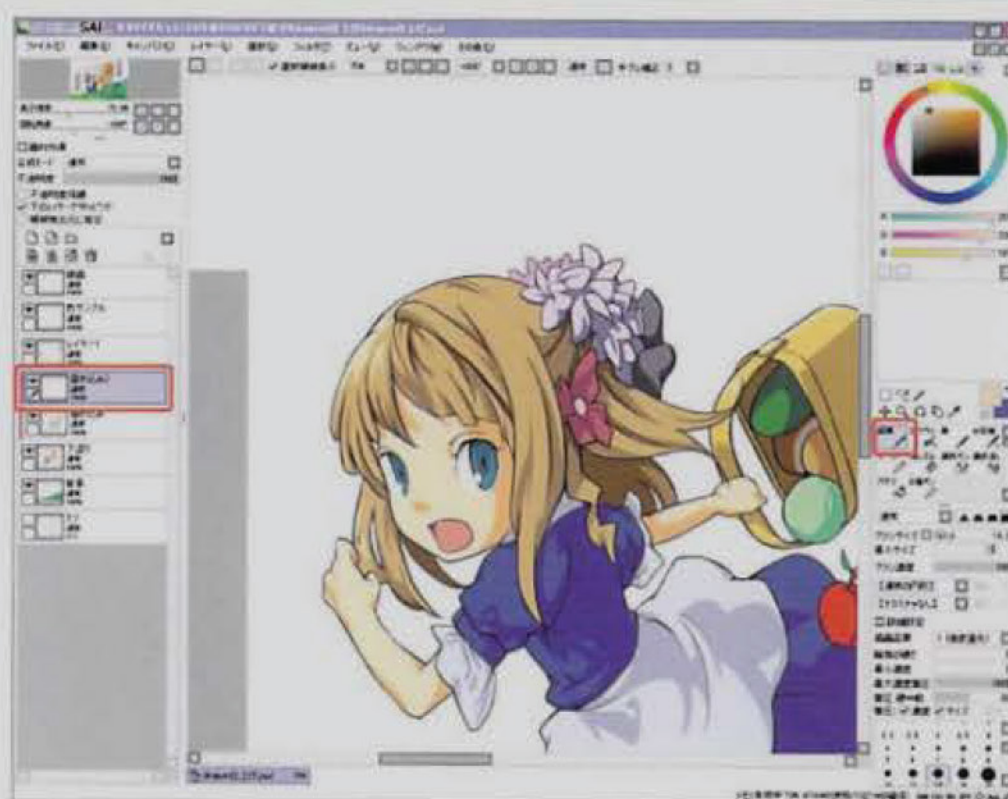
Below" and name it "Draw

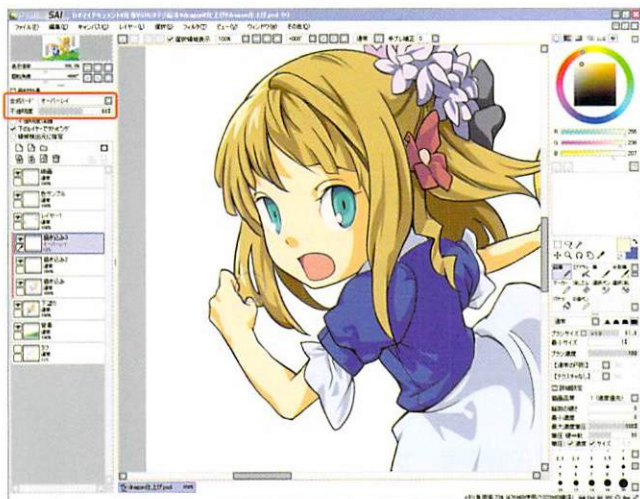
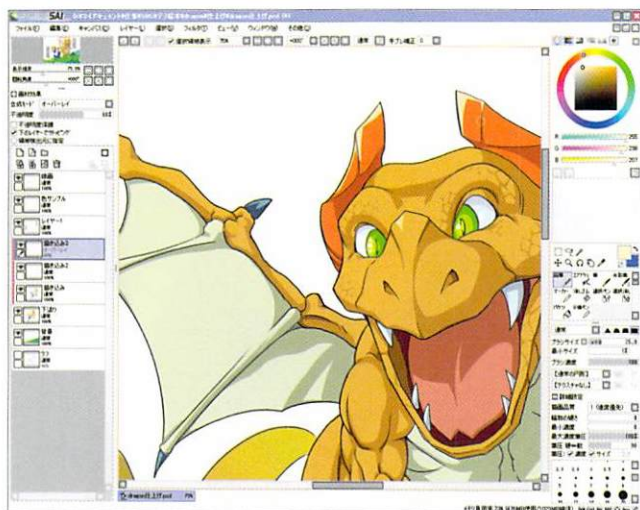
2".

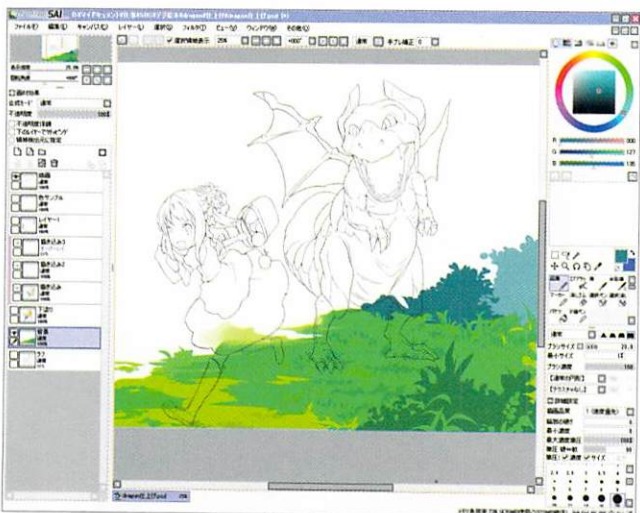
Add highlights to this layer

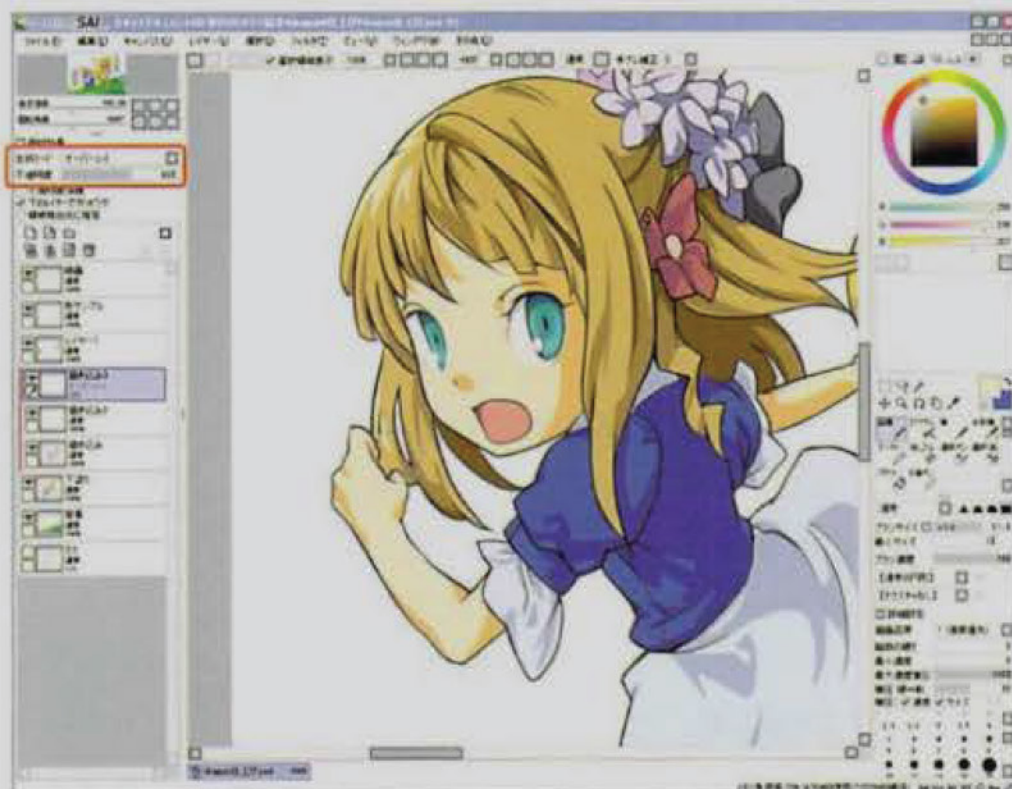
increase.

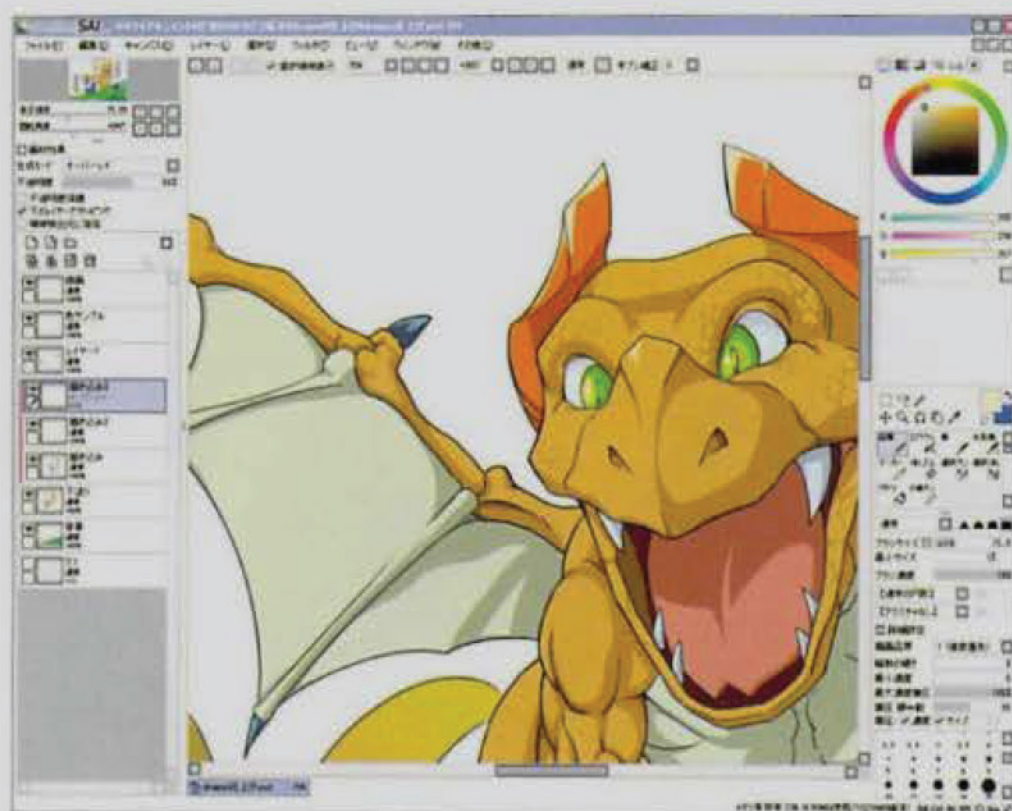
Girl's hair, basket, apple, drago

N's horn, Subaru, and I put it in my eyes.

02 瞳にハイライトを入れる

「描き込み2」の上に「描き込み3」という名前でレイヤーを追加し、合成モードを「オーバーレイ」に設定し、不透明度を「60%」に下げます。
女の子の眼の上を、肌のベースの色で塗ります。

同じように、同色でドラゴンの眼にも塗ります。
眼の色が浮かび上がります。

03 草原を詳細に描き込む

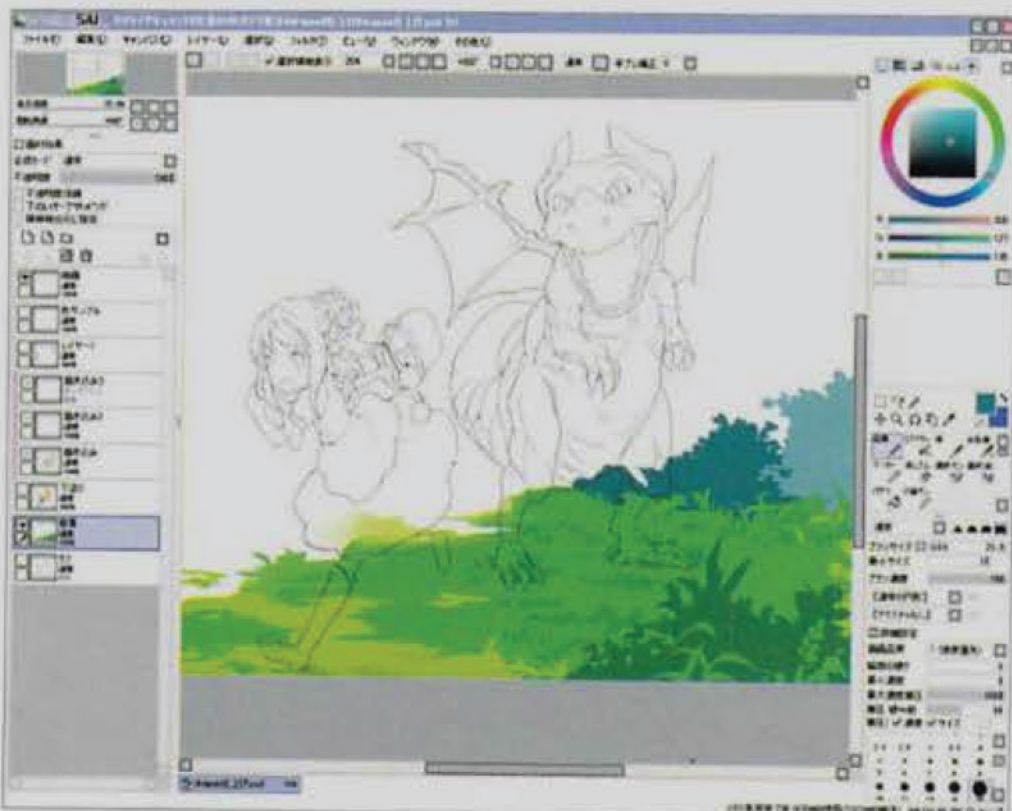
背景を仕上げていきます。
キャラクターの塗りのレイヤーを全て非表示にします。
この状態で作業を進めます。
まず茂みに暗い緑色をおいて、上から明るい緑色で葉っぱを描いていきます。

02 Highlight the eyes

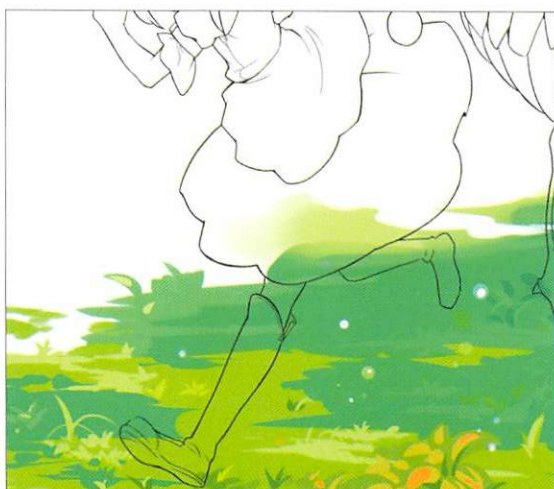
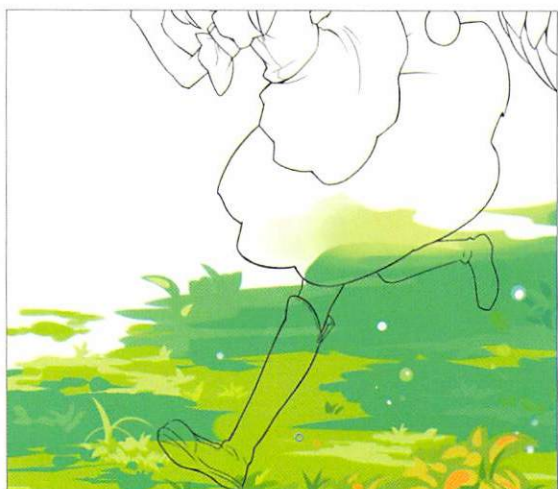
Add a layer above "Draw 2" named "Draw 3", set the Blending Mode to "Overlay" and lower the Opacity to "60%". Paint over the girl's eyes with the base color of her skin.

Do the same for the dragon's eyes with the same color.

Eye color pops up.

03 Draw the grasslands in detail

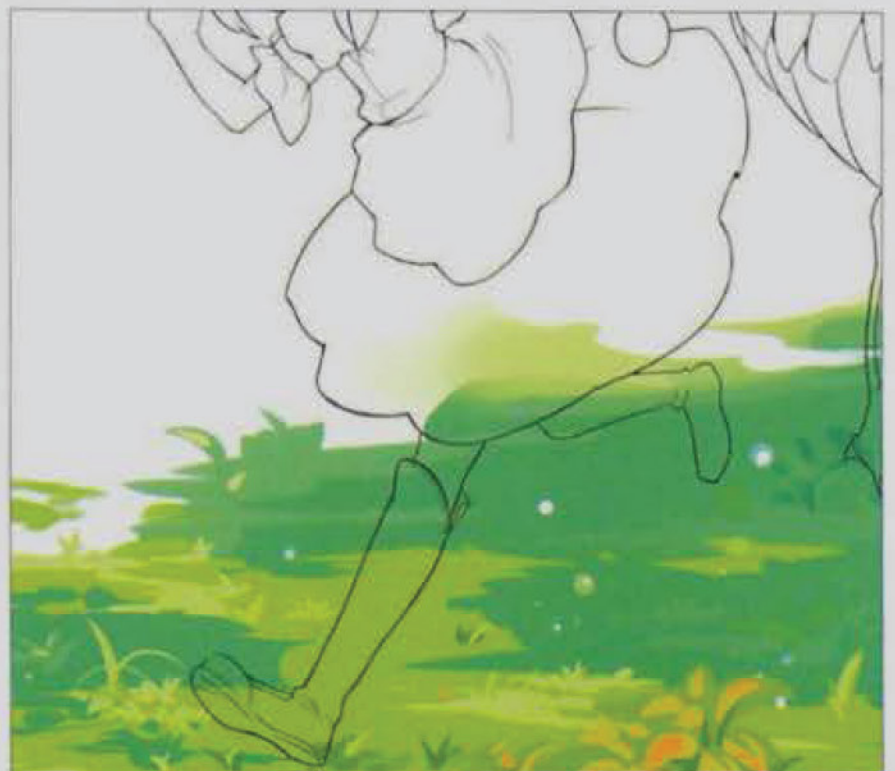
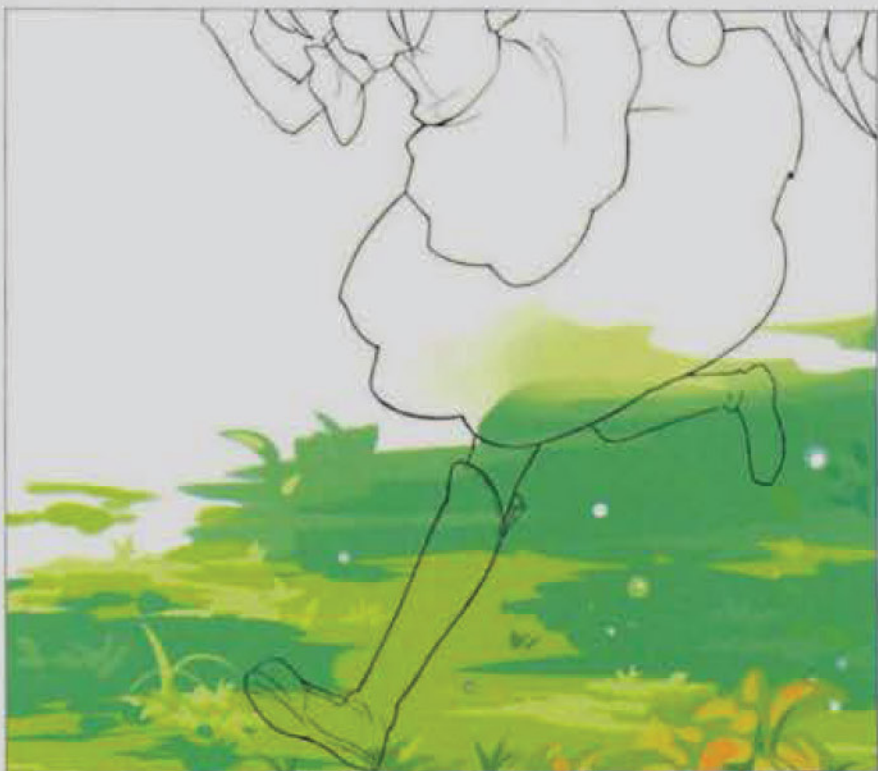
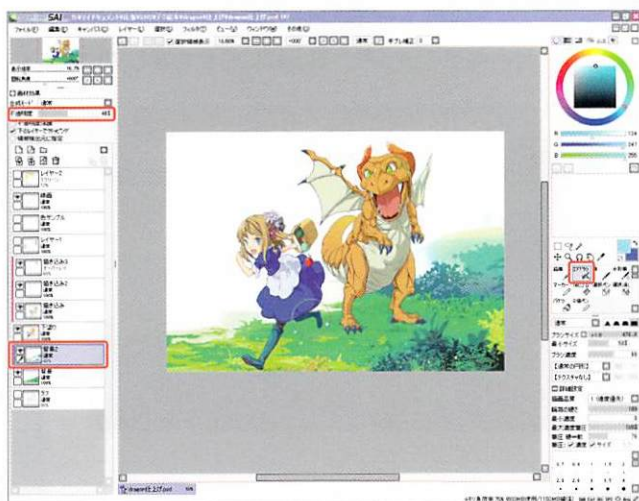
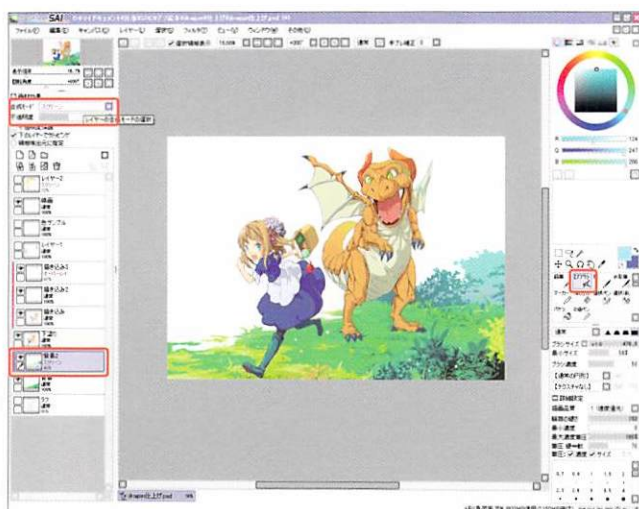
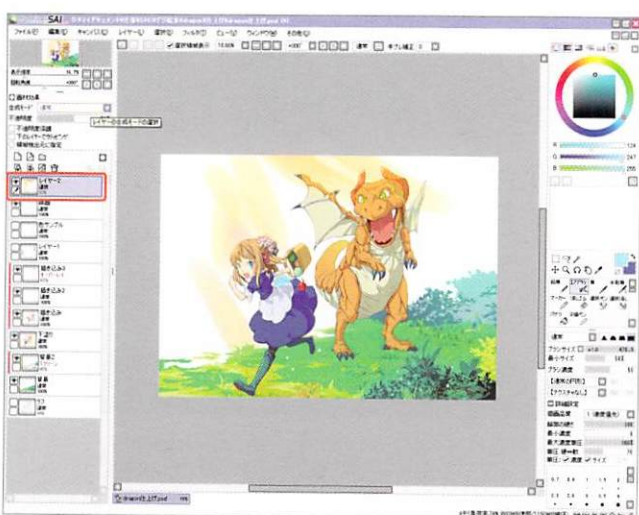
I will finish the background.

All layers of the character's paint are display.

non-existent. First, put a dark green color on the bush, then paint the leaves with a lighter green color from above.

タブレットをトントン叩いて、茂みや草原を描いていきます。
赤系の色も混ぜていって、葉っぱに彩りを足していきます。

明るい色で、胞子のようなフワフワした光を足していきます。

Tap on the tablet to draw bushes and meadows.

Mix in the red color to add color to the leaves.

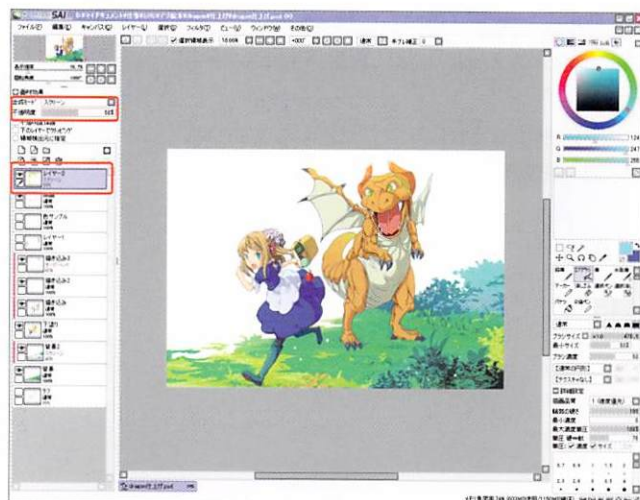
With bright colors, I add fluffy light like spores.

背景の上に新規レイヤーを作成し、名前を「背景2」とします。

合成モードを「スクリーン」に設定して、不透明度を「40%」くらいに下げます。
手前の茂みに青系、奥の茂みに黄色系の色を「エアブラシ」で置いていきます。
大きいサイズにして、設定は基本のままで描きます。

線画の上に新規レイヤーを追加し、名前を「仕上げ」とします。
「エアブラシ」で、薄いオレンジ系の色を置きます。
光が当たり、色が飛んでいる雰囲気を出します。

Create a new layer above the background and name it "Background 2".

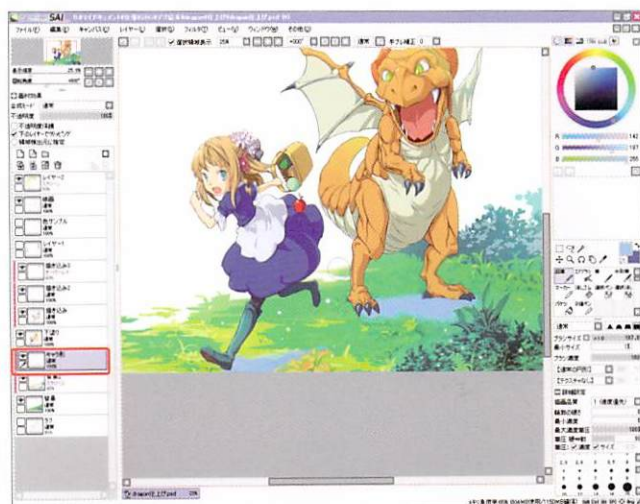
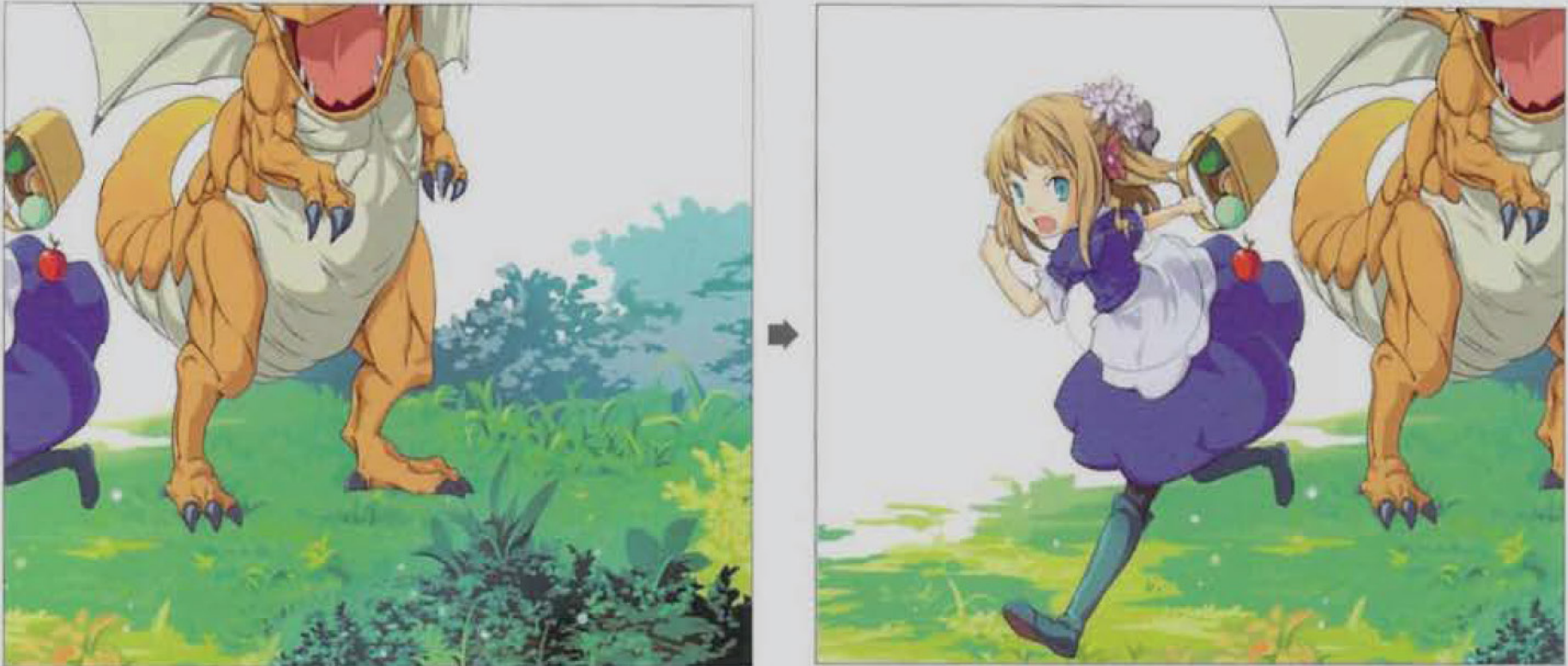
Set the blending mode to "Screen" and lower the opacity to about "40%". Use the [Airbrush] 2 to add a blue color to the bushes in the foreground and a yellow color to the bushes in the back.

Make it large and draw with the basic settings.

Add a new layer above the line art and name it is called "Finish". With "Airbrush" 2, place a light orange color.

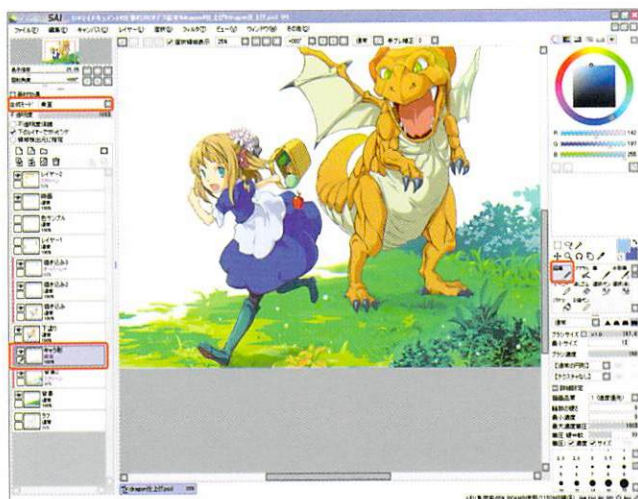
Creates an atmosphere where the colors are blown out by the light.

合成モードを「スクリーン」に設定して、不透明度を「50%」くらいに下げます。

04 影を詳細に描き込む

「背景2」のレイヤーの上に、新規レイヤーを追加し、名前を「キャラ影」とします。
青系の色で影を塗りつぶし、サイズの大きい「消しゴム」 で輪郭をトントン叩いてぼかしていきます。
輪郭は少し荒い形状にしています。

Set the blending mode to "Screen"
and lower the opacity to about "50%".

14 Draw shadows in detail

Add a new layer above the "Background 2" layer and name it "Character Shadow".

Fill in the shadows with a blue color, and tap the outline with a large "eraser" to blur it.

合成モードを「乗算」に設定します。
キャラクターに入念に影を入れていきます。
全体表示で確認してバランス見ながら細部の影を整えていきます。

05 遠景の山を描く

遠景の山を描き足します。
形が分かる程度に大まかに描くぐらいで良いでしょう。

Set the blending mode to Multiply.

I carefully add shadows to the characters.

Check the overall view and adjust the details while checking the balance.

I will adjust the shadow of the part.

05 Draw mountains in the distance

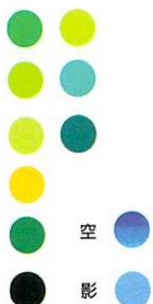
Add the mountains in the background.

It is enough to draw roughly enough to

understand the shape.

06 空を描く

新規レイヤーを作成し、「エアブラシ」を使って空の下地を作ります。
大まかに色の階層を作り、境界の部分で混ざった色を「スポイト」で拾って塗り延ばして馴染ませて簡単なグラデーションを作ります。
空の下地の上にレイヤーを追加して、そこに雲など空を描き込んでいきます。
「エアブラシ」で雲の形を大まかに作り、下のレイヤーと混ざった色も利用しながら雲の形を整えていきます。
雲の色に明るい部分を描き加えていきます。
背景がメインではないので、描き込み過ぎないように注意します。
全体を見て、整えたら完成です。

完成1

06 Draw the sky

Create a new layer and use the "Airbrush" 2 to create a sky background. Roughly create a layer of colors, pick up the color mixed at the boundary with a "dropper", spread it out and let it blend in to create a simple gradation.

Add a layer on top of the base of the sky, and draw the sky such as clouds on it. Roughly create the shape of the cloud with "Airbrush" Then, I use the color mixed with the layer below to shape the cloud.

Add light areas to the color of the clouds.

The background is not the main thing, so I drew too much Be careful not to overstretch.

Look at the whole thing, and it's done.

Finish

■ Colors used for the background ■

TRAINING　空の練習

空の練習1：雲の流れを描く

01 空を少し違う雰囲気で描いてみる練習をしましょう。
描き方は基本的に同じですが、ここでは雲の流れを表現してみましょう。

02 ドラゴンの頭の後ろ辺りを中心に、雲の流れを意識して簡単に空を描きます。
下地を作らず、キャンバスの白い部分を活かして、雲の雰囲気を出していきます。

03「エアブラシ」のサイズをこまめに変えて、形がランダムになるように整えます。

TRAINING empty practice

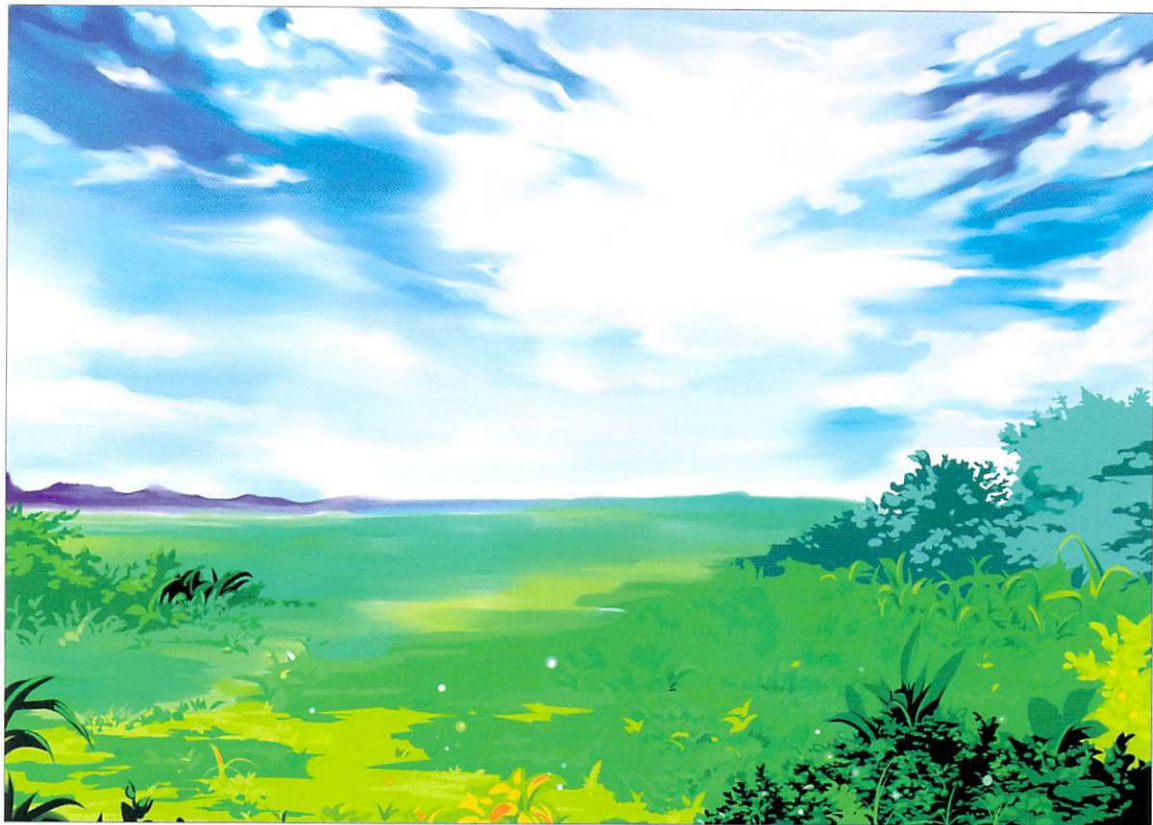
Sky practice Draw the flow of clouds

01 Let's practice drawing the sky in a slightly different atmosphere.
The drawing method is basically the same, but let's express the flow of clouds here.

D2 Draw the sky around the back of the dragon's head, keeping in mind the flow of clouds. Without making a base, I will make use of the white part of the canvas to create the atmosphere of the clouds.

03 Change the size of the "airbrush" frequently and arrange the shape so that it is

random

背景完成

完成2

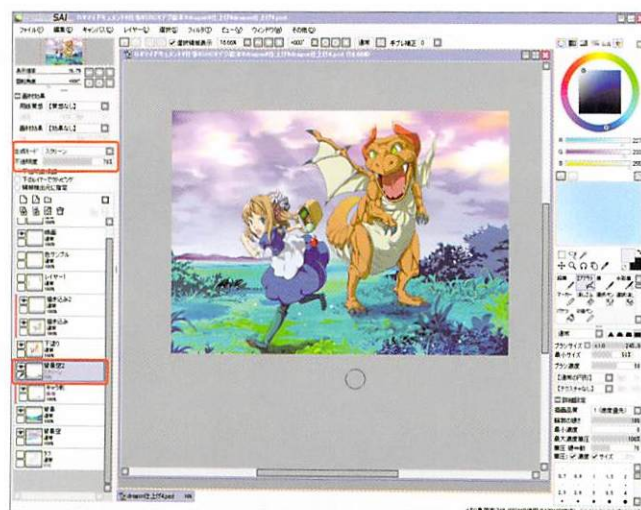
background complete

complete the total

空の練習2：夕暮れを描く

01 紫系をベースに空の雰囲気を作っていきます。
「エアブラシ」を使用します。
空の下の方は淡い青系で、遠い雲をシルエットで入れて、上の方は赤や紫系の色を使い、雲の形を整理しながら夕方の陽が強く当たっている感じを出します。
キャラクターや草原も空の色と合うように色合いを変えます。

02 「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl ＋ U）で調整して夕暮れの雰囲気に合わせましょう。明暗のコントラストを強くして、彩度を下げます。

03 新規レイヤーを追加し、キャラクターの下塗りのレイヤーの下に移動し、合成モードを「スクリーン」に設定します。「エアブラシ」を使って、画面の手前に青い色を置いてボケた雰囲気を作り、空に差し込んだ光を描きます。不透明度を「70%」くらいに下げます。

Sky practice 2: Draw a sunset 01

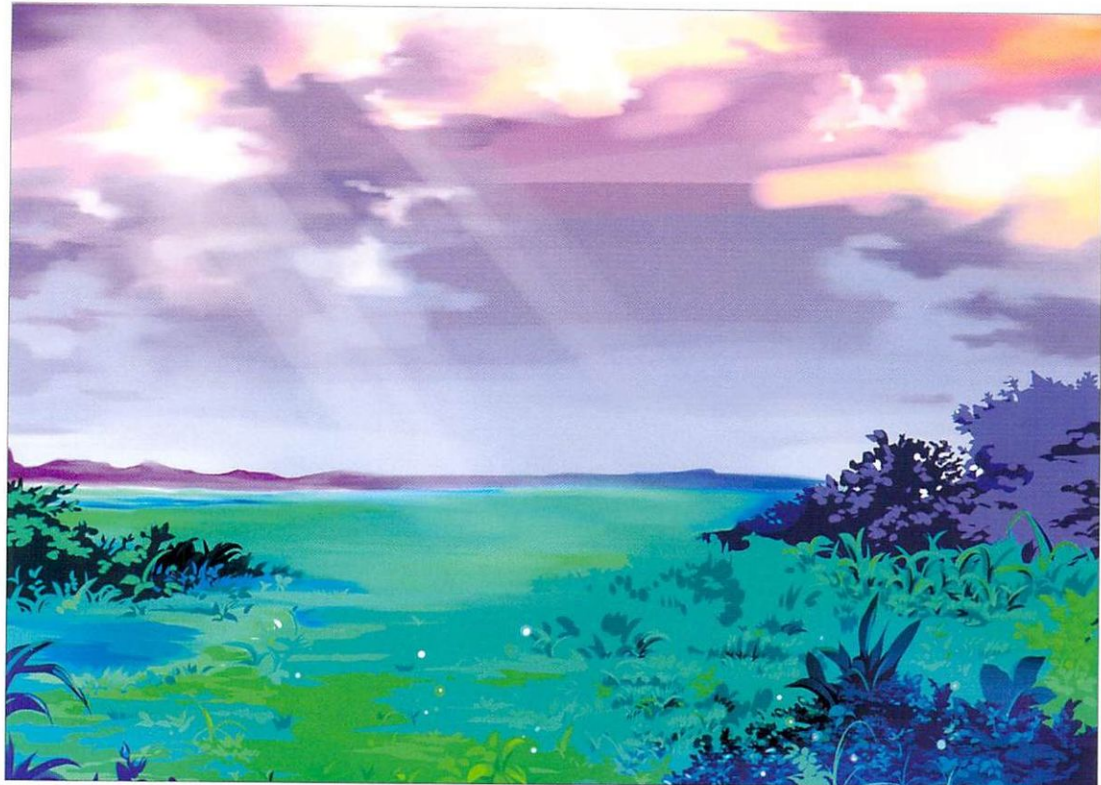
Create the atmosphere of the sky based on purple

increase.

Use "Airbrush". The lower part of the sky is pale blue, and the distant clouds are put in silhouettes, and the upper part is painted in red and purple colors. Take out. The characters and grasslands are also tinted to match the color of the sky.

02 Use [Hue/Saturation] (Ctrl + times) in the ([[Filter] menu to match the twilight atmosphere. Increase the contrast between light and dark and desaturate the color.

03 Add a new layer, move it under the character's undercoat layer, and set the blending mode to "Screen". Using the "airbrush", I put a blue color in front of the screen to create a blurry atmosphere, and paint the light that shines into the sky. Lower the opacity to about 70%.

背景完成

完成3

background complete

complete 3

SECTION3.8 アドベンチャーワールドを描く

SECTION3.8 Draw an adventure world

使用ツール：
ペイントツールSAI

» STEP1 全体的なラフ
» STEP2 線画を描く
» STEP3 下塗り
» STEP4 本塗り
» STEP5 背景を描く
» STEP6 詳細に描き込む
» STEP7 仕上げ

illustration●有間じろう

Tool used:

Paint Tool SAI

» STEP1 Overall rough
» STEP2 Draw a line drawing
» STEP3 Primer
» STEP4 Main coating
» STEP5 Draw the background
» STEP6 Draw in detail
» STEP7 Finish

illustration●有間じろう

STEP1　全体的なラフ

01 イメージスケッチ

B4サイズのコピー用紙にラフを描きます。今回の絵は「ファンタジー」を題材にして、キャラクター達が活躍する場面をイメージスケッチして構想を膨らませまます。

ラフ1

虎男（皇子の護衛）　猫神官（皇子の護衛）　皇子　糸目（メインキャラクター）

ラフ2

ラフ3

ラフ4

ラフ4を元に、キャラクターの位置やポーズを変更したり、画面を傾けたりして、躍動感を出しました。

STEP1 Overall rough

01 Image sketch

Draw a rough sketch on B4 size copy paper. The theme for this drawing is "fantasy", and the concept is expanded by sketching images of scenes in which the characters play an active role.

rough 1

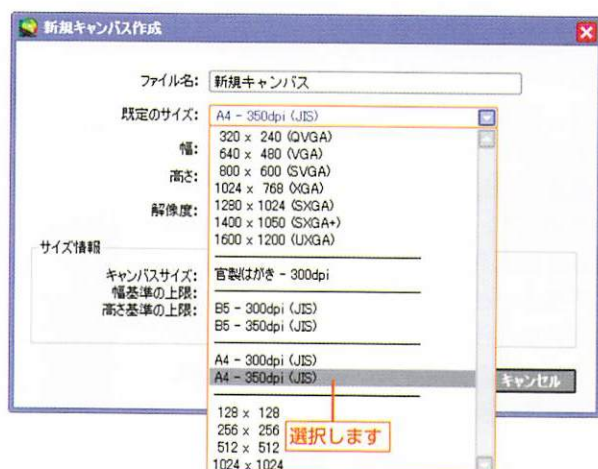
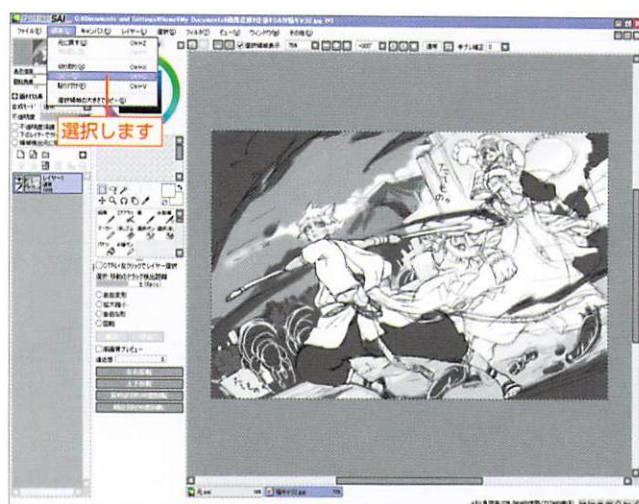
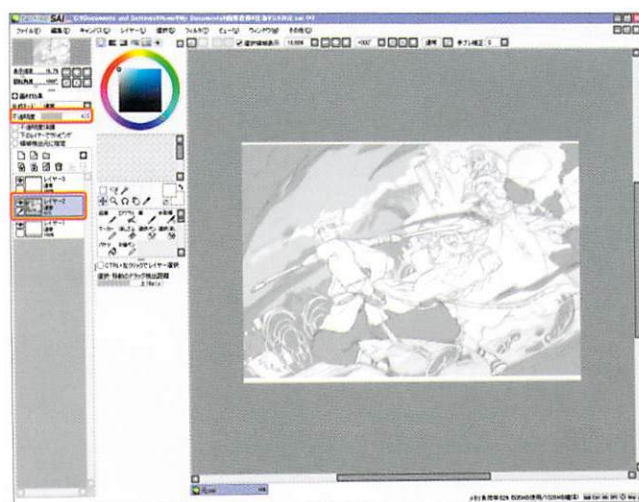
rough 2

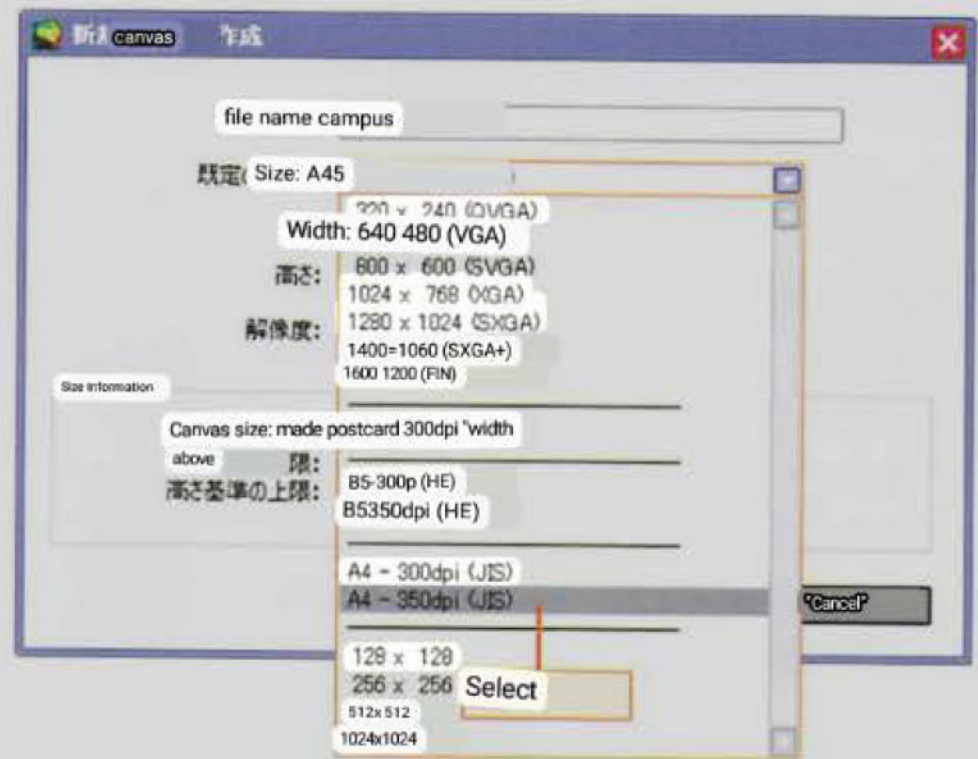
rough 3

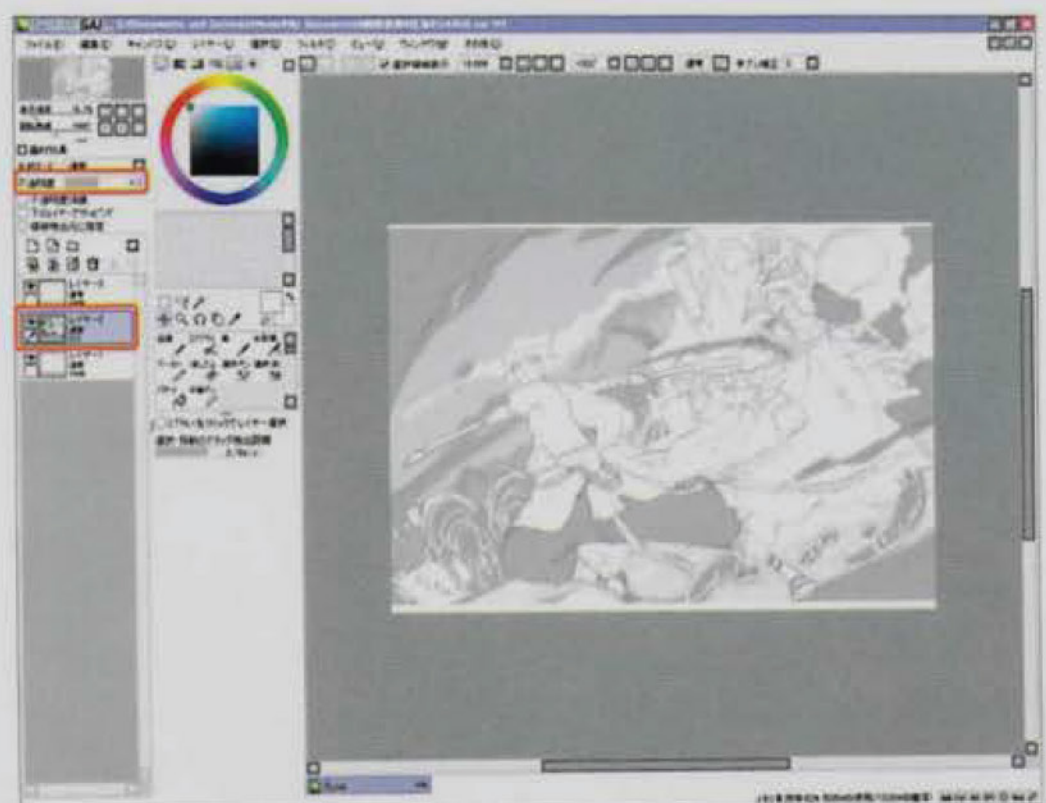
rough 4

Based on Rough 4, I changed the positions and poses of the characters and tilted the screen to give it a sense of dynamism.

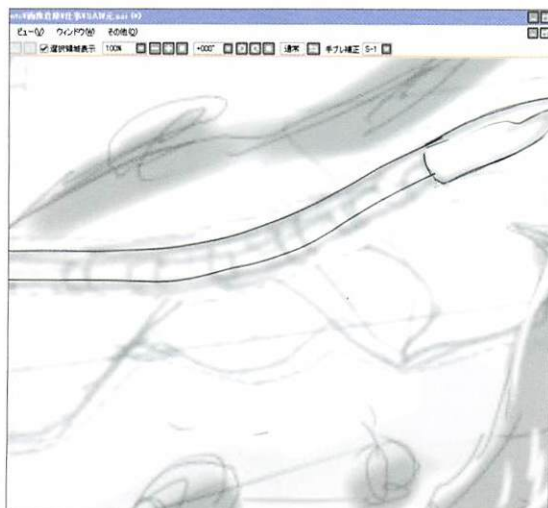
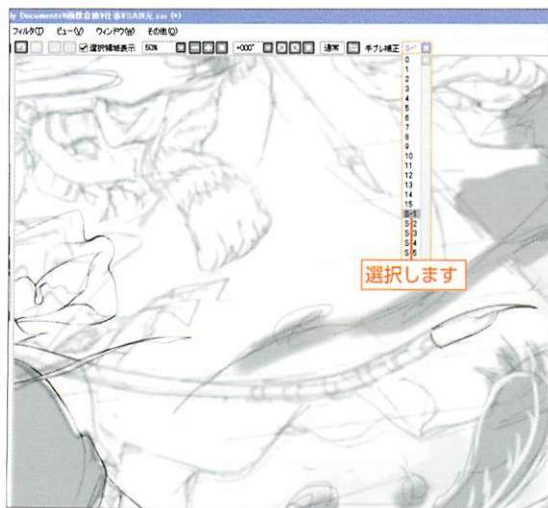
02 ラフを取り込む

規定の大きさで新規キャンバスを用意して予め描いておいたラフを呼び出します。

「ファイル」メニューの「キャンバスを開く」を選択し、先ほど取り込んだラフを開きます。「選択」メニューの「すべて選択」（Ctrl＋A）でラフのすべての範囲を選択し、「編集」メニューの「コピー」（Ctrl＋C）を実行します。新規レイヤーを作成し、「編集」メニューの「貼り付け」（Ctrl＋V）でラフをペーストして拡大します。

ラフのレイヤーの不透明度を「42%」に下げて薄い色にします。

02 Capture the rough

Prepare a new canvas with the specified size and call the rough drawn in advance.

Select "Open Canvas" from the "File" menu to open the love you imported earlier. Select all ranges of the rough with "Select All" Ctrl +) from the "Select" menu, and execute "Copy" (Ctrl + times) from the "Edit" menu. Create a new layer and paste the rough with Paste け」 ([Ctrl+) from the Edit menu and scale it up.

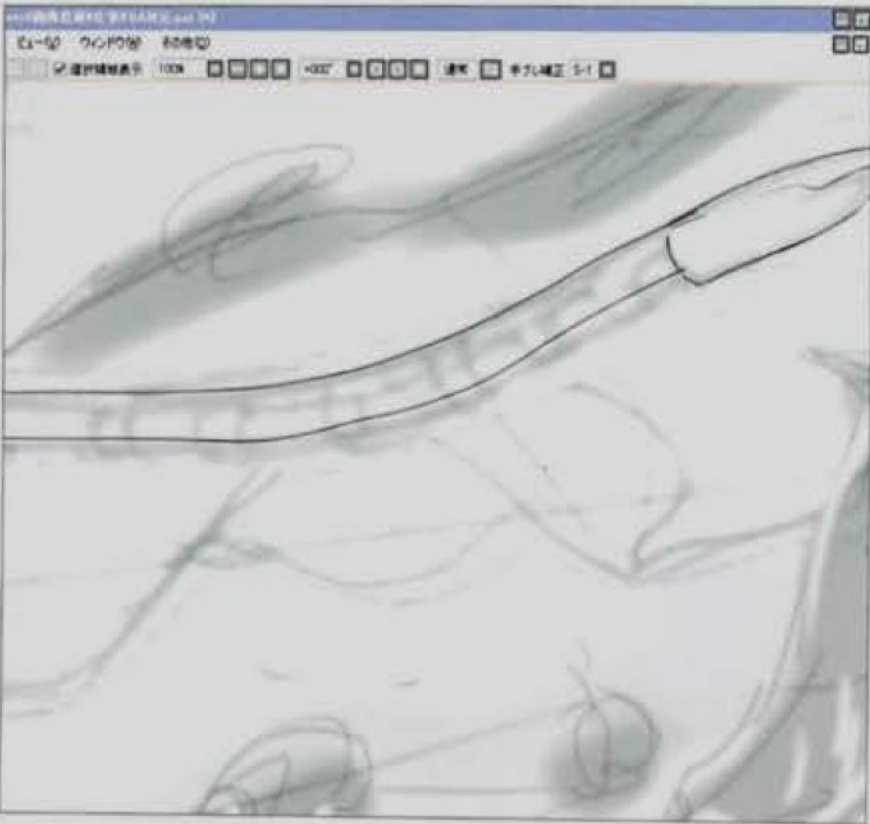
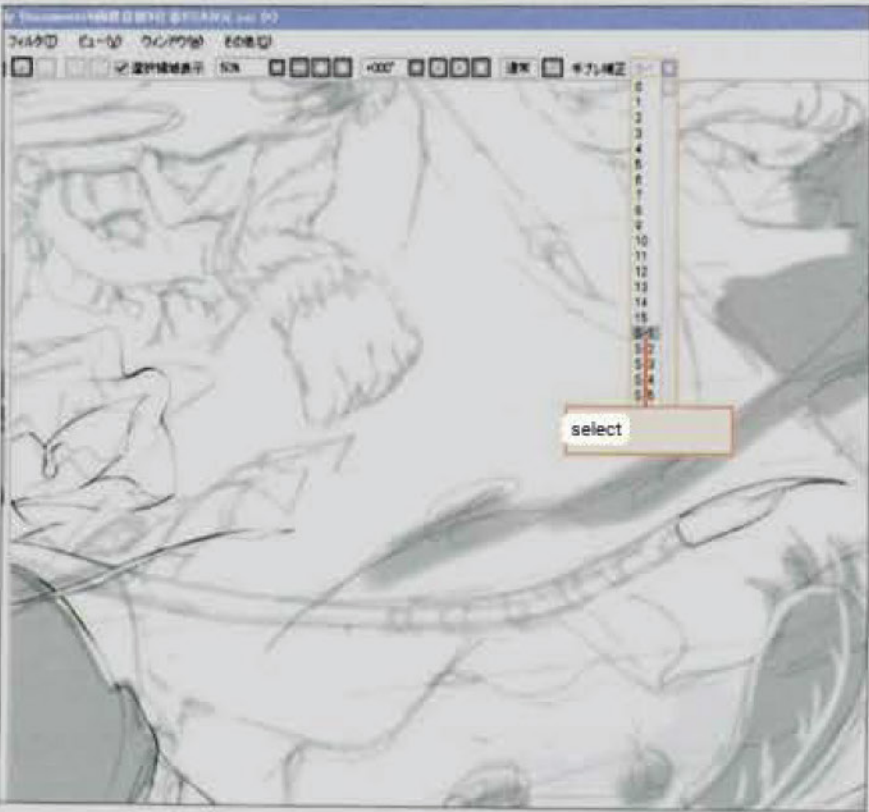
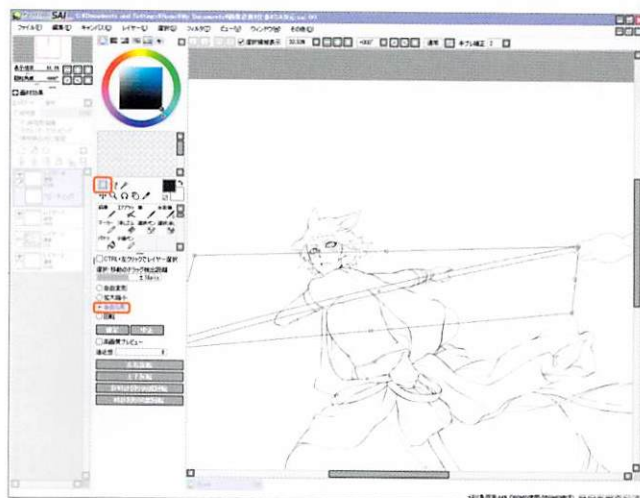
Lower the opacity of the rough layer to 42% to make it lighter.

STEP2　線画を描く

01 新規レイヤを一枚重ねます。使用ツールは「エアブラシ」で濃度「100」です。
間違えたら「投げ縄」（D）でざっくり消して、それでも対応できない細かいところは「消しゴム」を使います。
下書きとどのくらい同じにするか、様子を見ながら進めていきます。メインキャラクターの右腕を消して、胴体の裏側に隠れる位置へもっていきました。

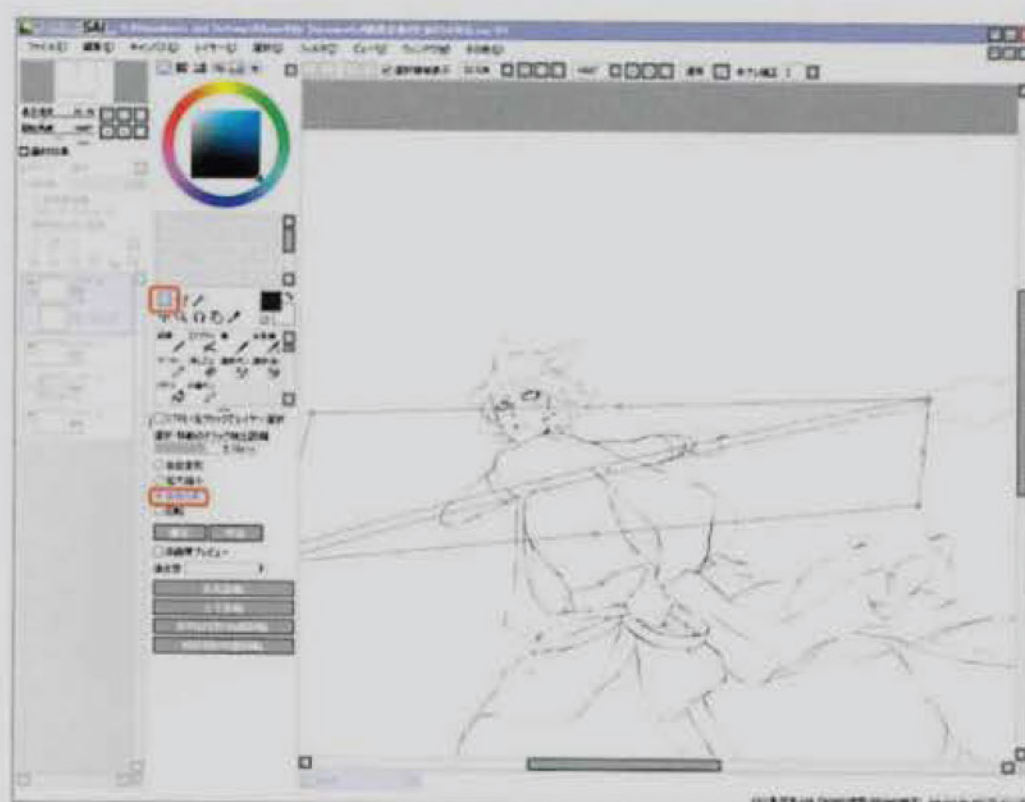
滑らかな曲線を一度に描きたい時は「手ブレ補正」を上げて描きます。

STEP2 Draw a line drawing

01 Add a new layer. The tool used is "Airbrush" and the density is '100'.

If you make a mistake, you can roughly erase it with the "lasso" (twice), and use the "eraser" for details that you still can't handle. I will proceed while watching how it will be the same as the draft. I erased the right arm of the main character and moved it to a hidden position behind the torso.

If you want to draw a smooth curve all at once, raise the "Vibration correction" and draw.

02 新規レイヤーを一枚重ねます。長い武器のペン入れは先端のオブジェクトを描いた後に Shift キーを押しながら直線を引き、「矩形選択」の「自由な形」で任意の形に歪めます。杖の形を成形し、指がちゃんと棒を持っているように意識して調節します。

03 地道に線を描いていきます。
線を残すことになりそうなので線に強弱をつけています。奥のキャラクターほど線の変化は少なくしてあります。

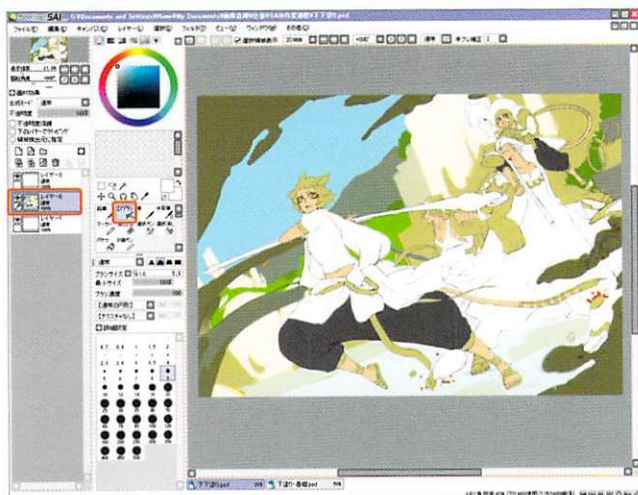
線画完成

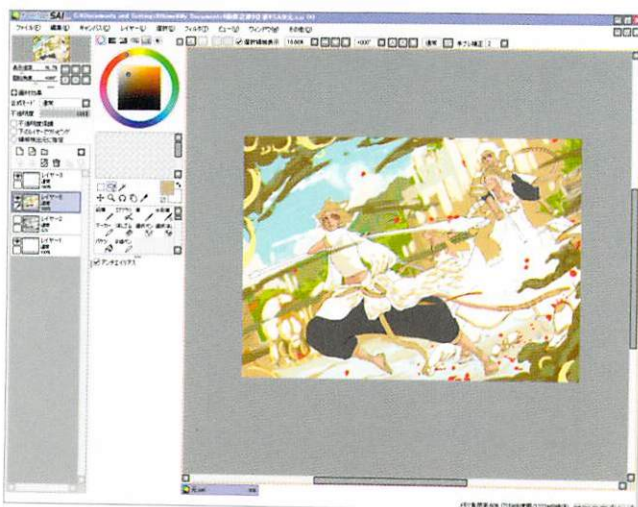
02 Add a new layer. After drawing the object at the tip of the long weapon, draw a straight line while holding down the [Shift] key, and distort it to any shape with "Free shape" of "Rectangular selection". Mold the shape of the cane and consciously adjust it so that the fingers hold the stick properly.

03 Draw a steady line.

I'm going to leave a line, so I'm adding strength to the line. The more the character in the back, the less changes in the lines.

line clear finish

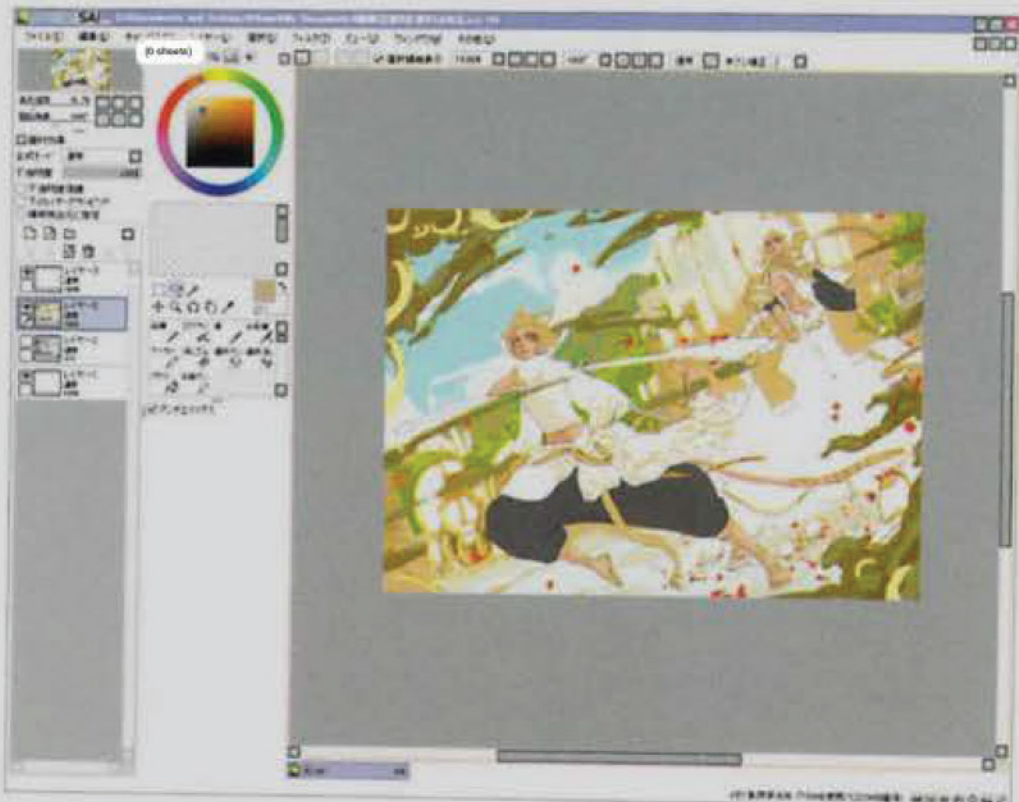
STEP3 下塗り

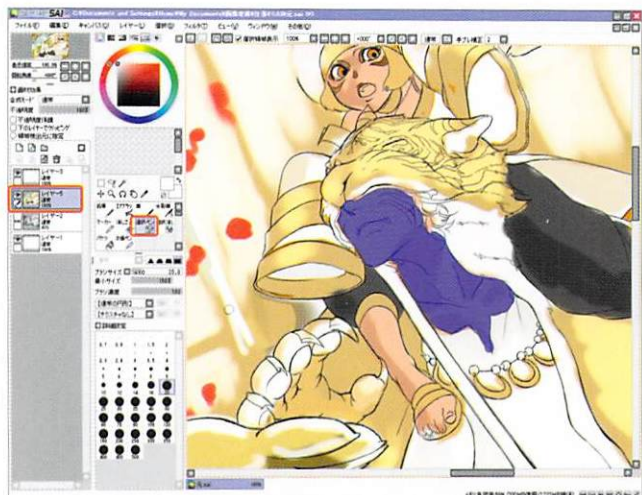
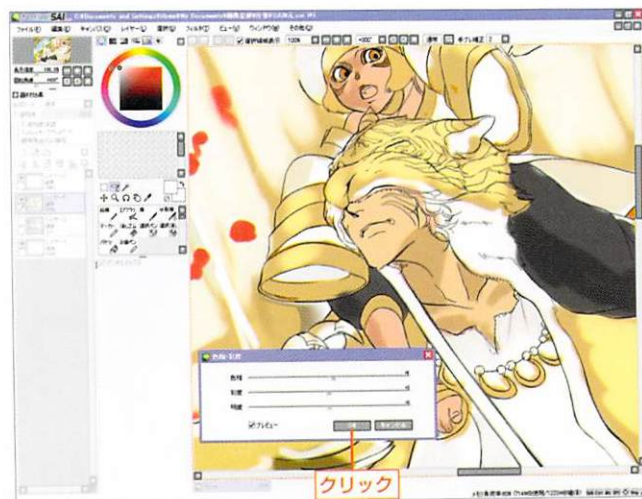
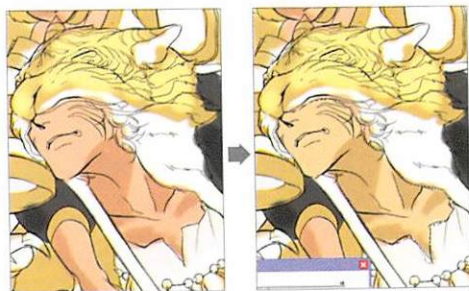
01 線画の下に新規レイヤーを作成し、「エアブラシ」で背景の下書きもかねて基本色を下塗りします。
キャラクターの色や、画面の手前で飛び散るオブジェクトの配置もここで決めます。

02 もう少し塗り込んでみます。

03 基本色だけ置きましたが、青みが強かったので「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl ＋ U）で色調節します。

STEP3 Primer

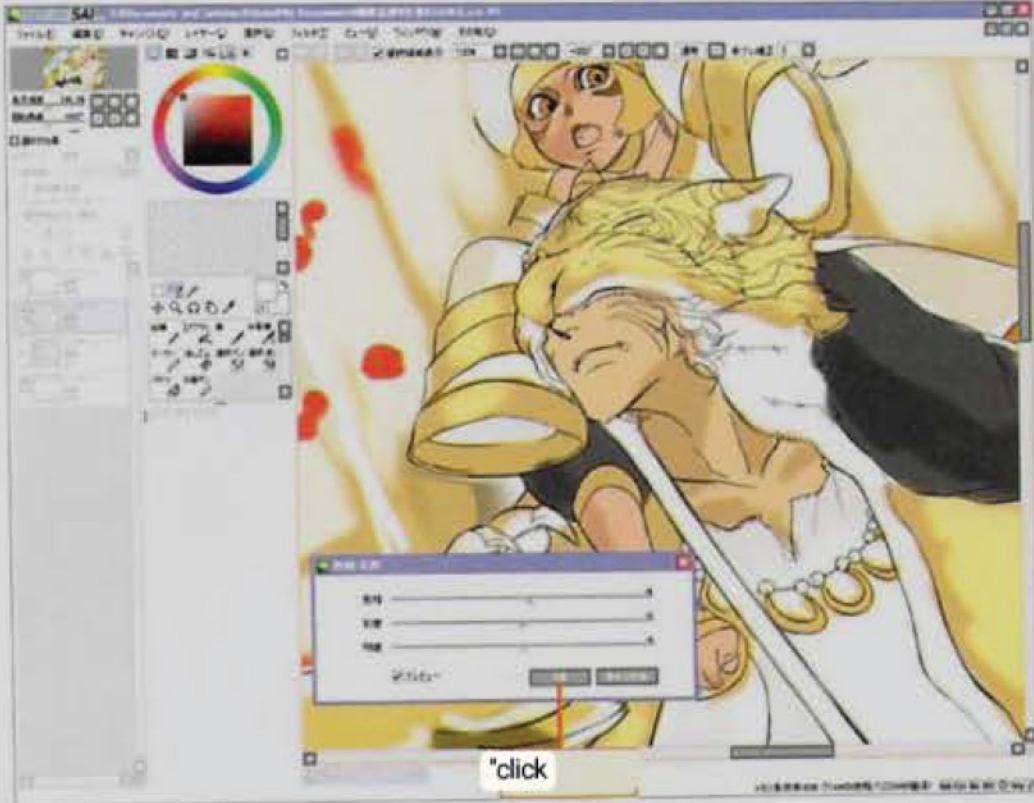
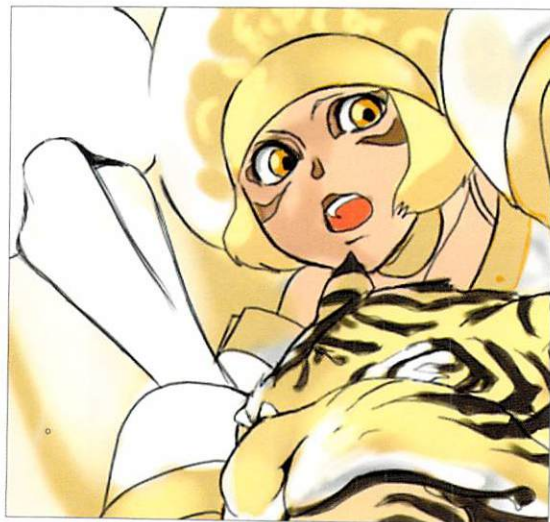
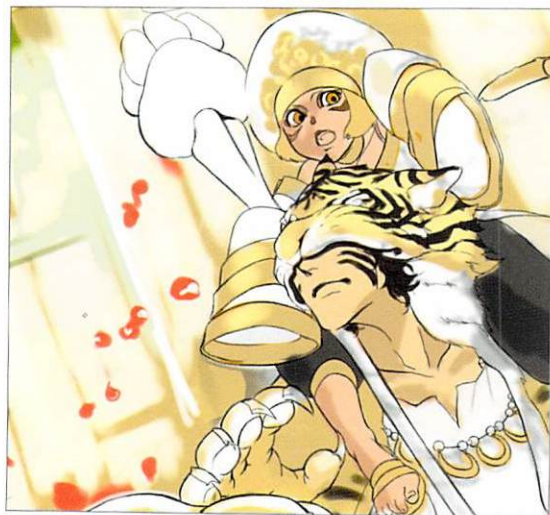
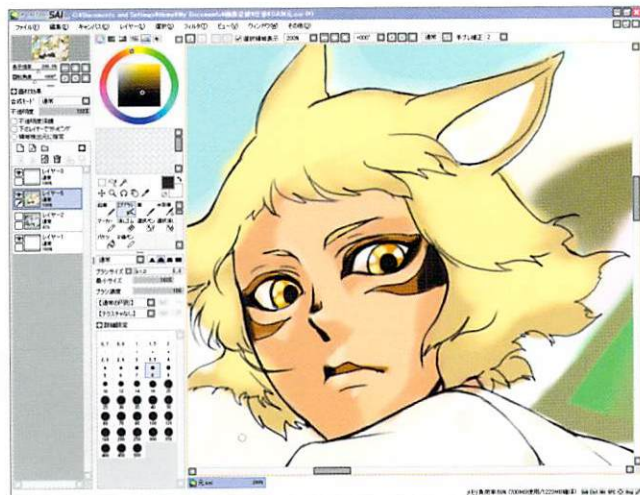
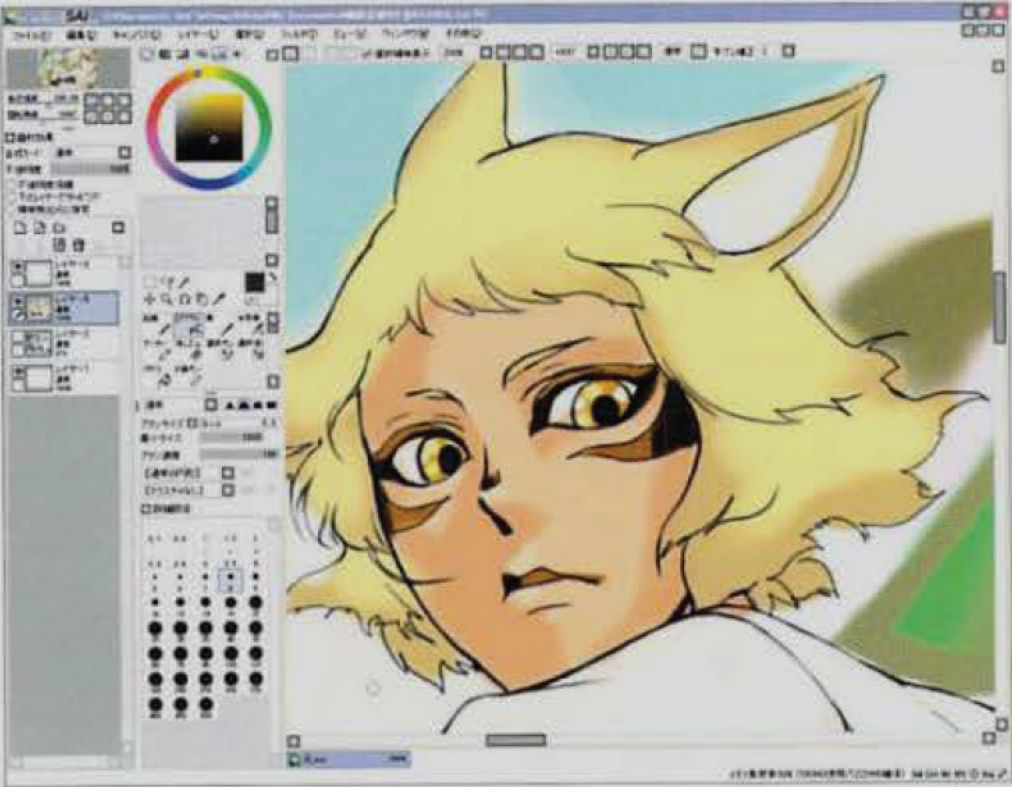
01 Create a new layer under the line art, and use the [Airbrush] to paint the base color as well as the background. Here you can also decide the color of the character and the placement of the objects that scatter in front of the screen.

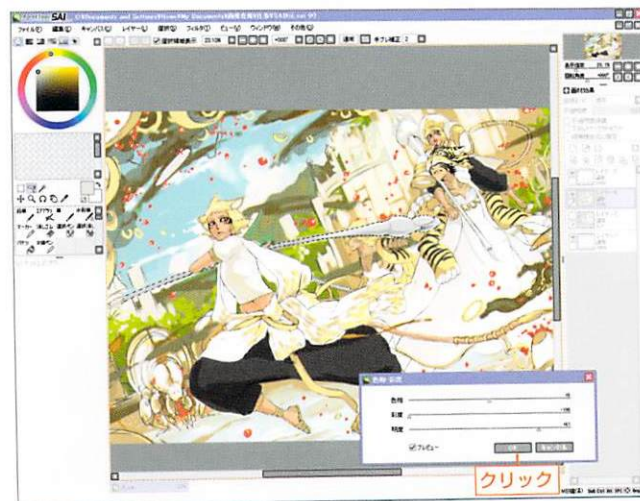
02 Apply a little more.

03 I put only the basic color, but it was too bluish, so I adjusted the color with "Hue/Saturation" Ctrl +) in the "Filter" menu.

04 もう少し塗り込んでみます。

05 部分的に色味を変えたかったので「選択ペン」 で領域を選択し、はみ出したら「選択消し」 で消します。
「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl ＋ U）で色調節して少し黄色くしました。

06「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl ＋ U）で色相を「+6」上げて少し黄色くしました。

04 Apply a little more.

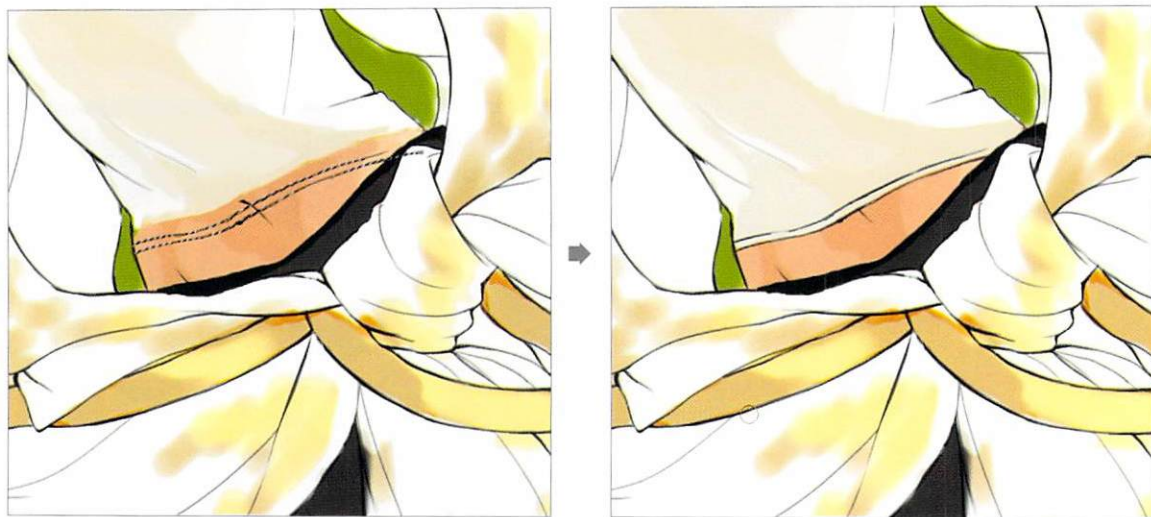
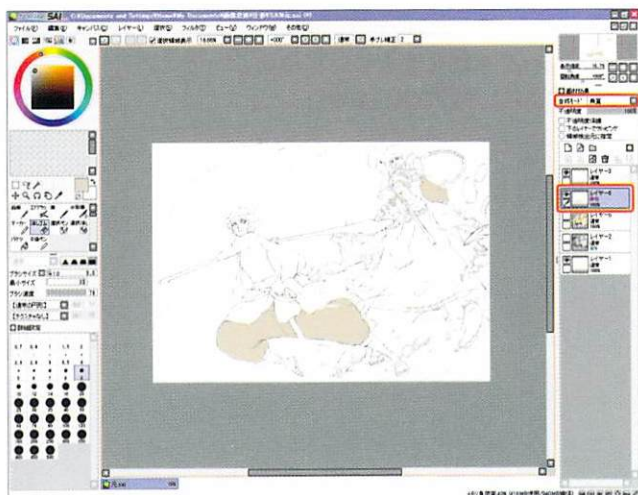
05 I wanted to change the color partially, so I select the area with "select" and "pen", and if it sticks out, I erase it with "selection erase". I adjusted the color with "Hue/Saturation" ([(Ctrl + times) in the "Filter" menu to make it a little yellower.

06 I increased the hue by "+6" with "Hue/Saturation" ([in the "Filter" menu (Ctrl + times) to make it a little yellower.

07 キャラクターごとに大まかな顔や髪の陰影を描き込んでいきます。

07 Roughly draw in the shadows of the face and hair for each character.

08 杖の色をモノクロにしたいので「自動選択」で領域を選択し、はみ出したら「選択消し」で消します。

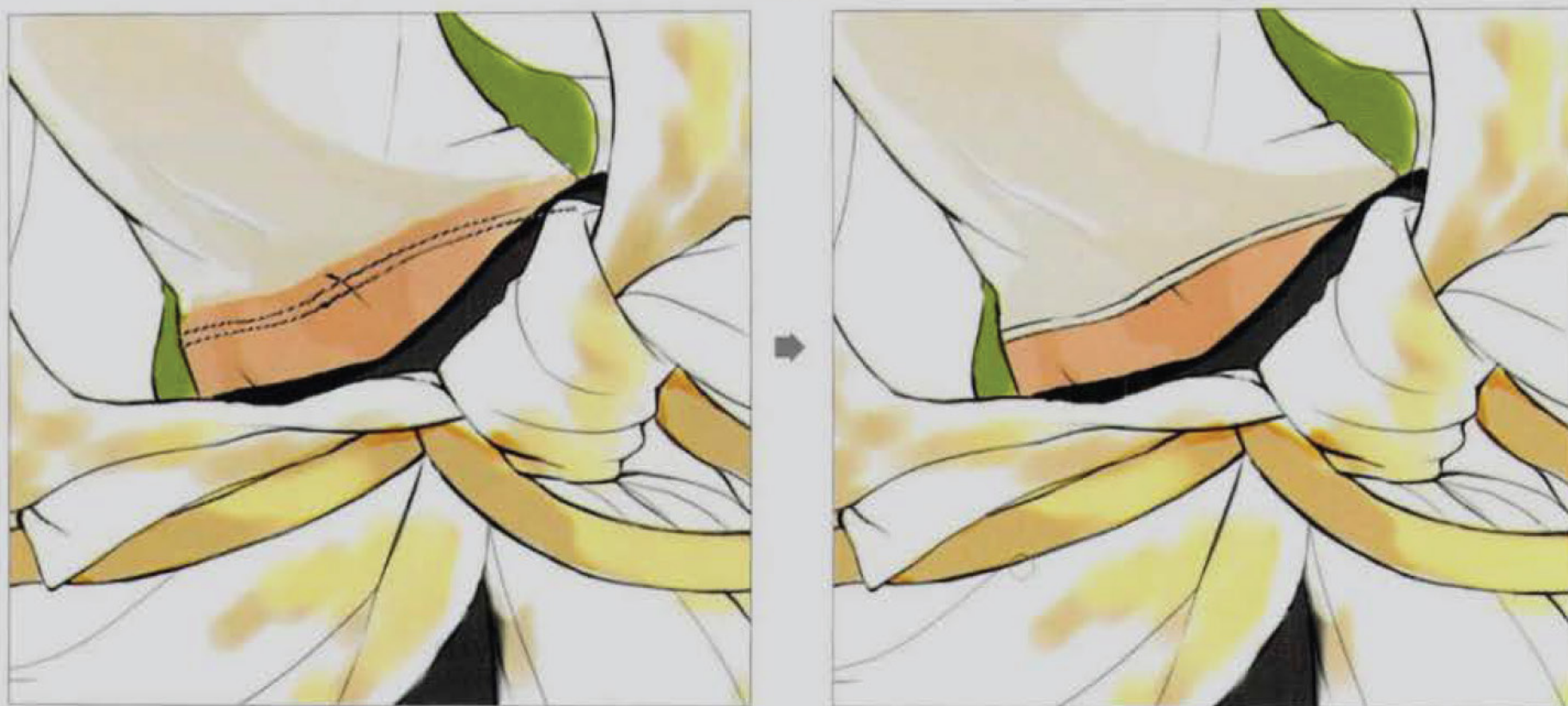
「フィルタ」メニューの「明るさ・コントラスト」で彩度「-100」、明度「+61」に設定し、色味を飛ばします。

08 I want to make the color of the wand monochrome, so select the "auto select" "select" area, and if it protrudes, erase it with "select erase".

Set "Brightness/Contrast" in the "Filter" menu to "Saturation -100" and Brightness "+61" to skip the color.

09 上にレイヤーを重ねて「乗算」に設定します。オレンジがかった灰色を塗りました。

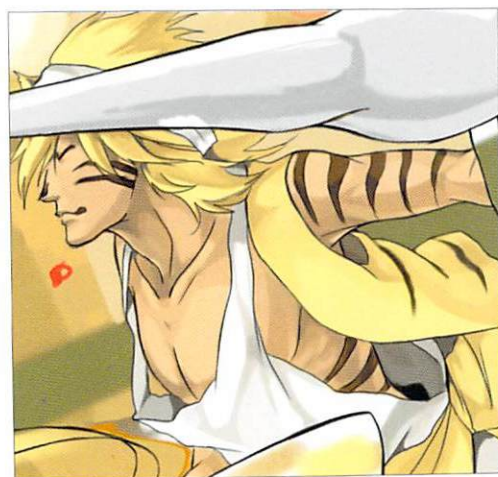
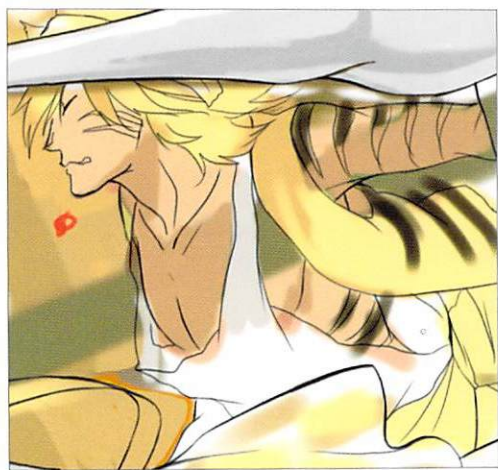
10 服の丈を塗り加えて調節しました。下のレイヤーと結合して、下塗りは終了です。

下塗り完成

09 Place a layer on top and set it to "Multiply". I painted it orange-gray.

10 I added and adjusted the length of the clothes. Merge with the layer below and finish the underpainting.

Undercoat completed

STEP4　本塗り

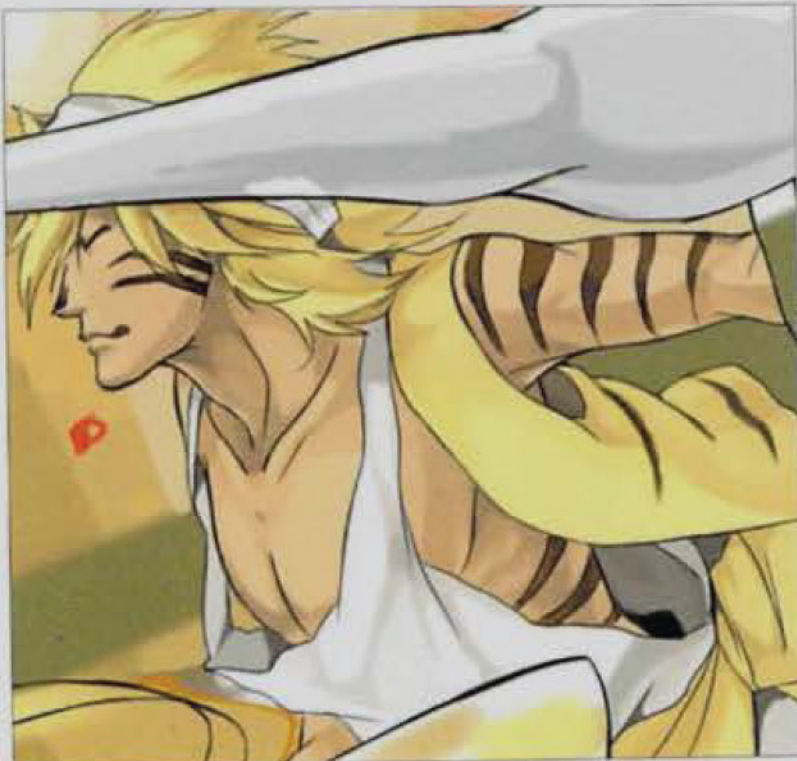
01 キャラクターの配置ごとにレイヤーを分けていきます。遠景の背景の上にキャラクターを重ねていく階層構造なので、上のレイヤーほど距離が近くなっていきます。

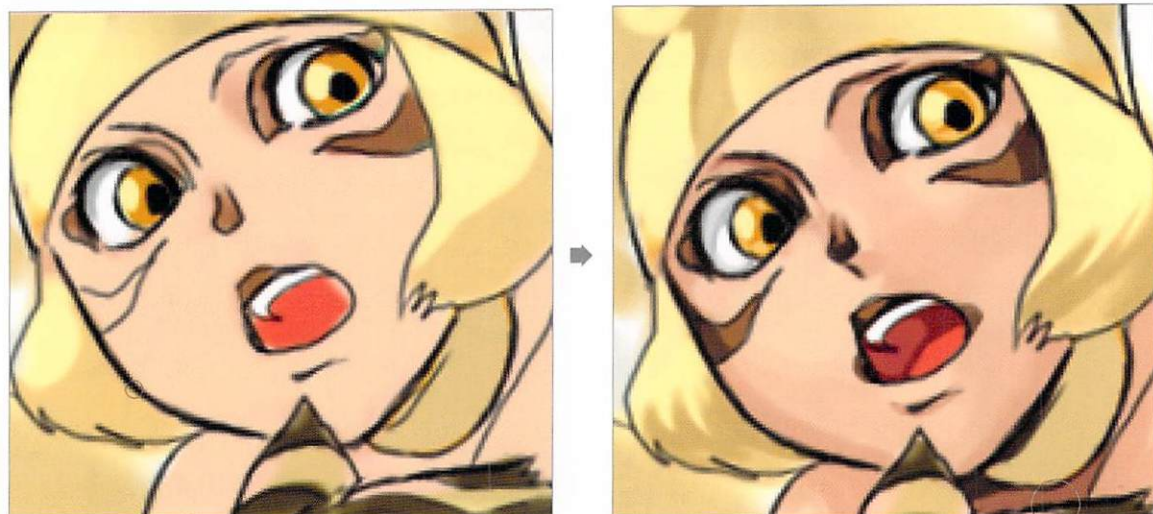
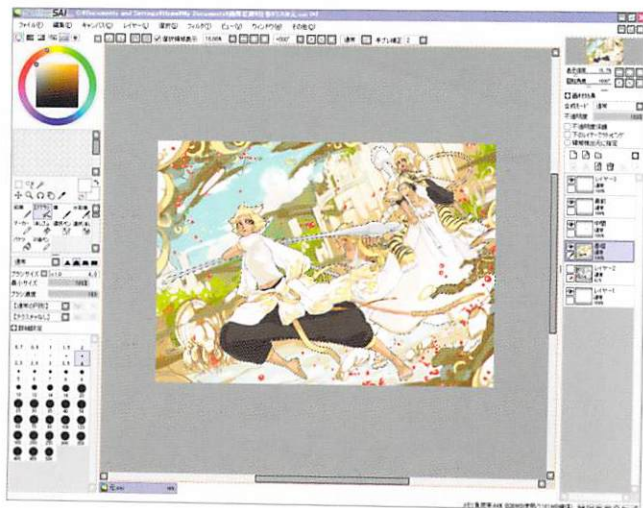
02 奥のキャラクター（猫神官）のレイヤーから下塗りに沿って着色していきます。
基本は、「エアブラシ」で影を描いてから影と基本色の境を「スポイト」で拾って着色する作業の繰り返しです。肉付きや骨格を意識しながら塗り込んでいきます。
首や脇、顔のパーツに落ちる影は濃くとり、境の色をとってさらに着色します。

STEP4 Main coating

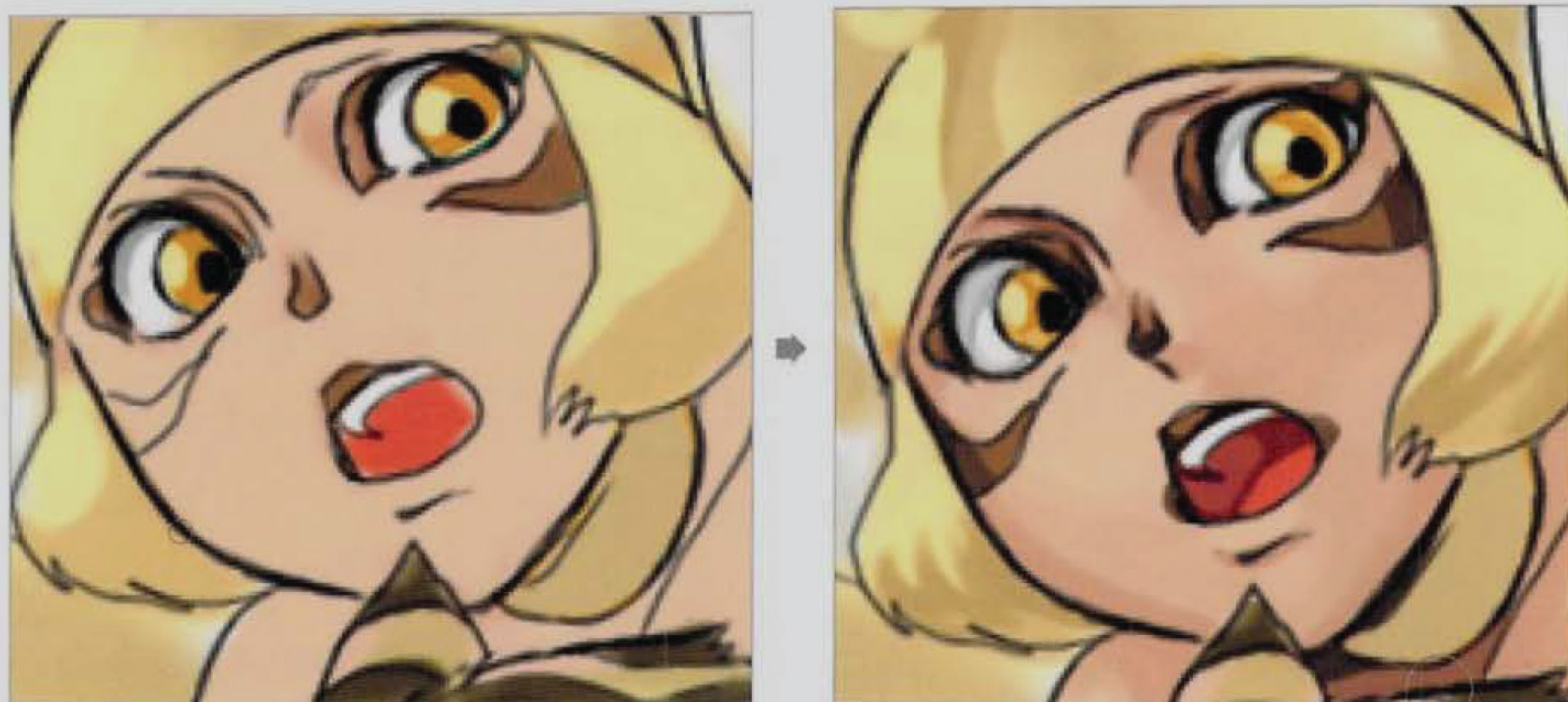
01 Separate the layers for each character placement.

Since it is a layered structure in which the characters are layered on top of the distant background, the higher the layer, the closer the

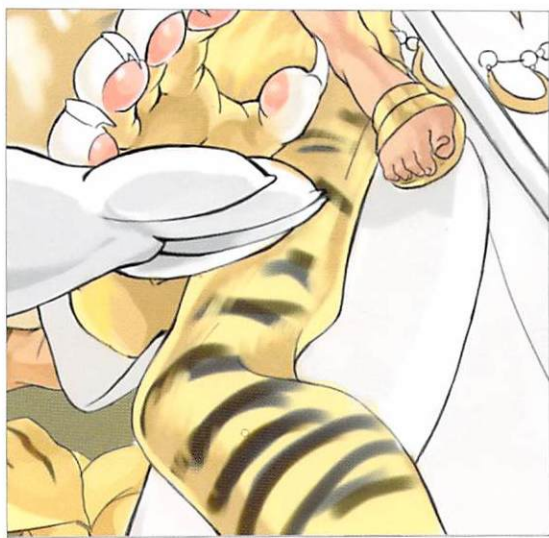
02 Starting with the layer of the character in the back (Neko Jingu), I will color along with the undercoat. Basically, the process of drawing a shadow with an "airbrush" and then picking up the border between the shadow and the basic color with an "eyedropper" is repeated. I'm going to paint it while being conscious of the meat and skeleton.

Darken the shadows that fall on the neck, armpits, and other parts of the face, and add color to the borders.

03「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl＋U）で、「彩度」を「+28」、「明度」を「-7」に設定し、色調節して周囲になじませます。

04 皇子のレイヤーに移動して顔を着色していきます。基本の手順は同じです。

05 キャラクターと背景は分かれていた方が後々作業しやすくなるので、ここで2枚のレイヤーに分けておきます。
「選択ペン」でキャラクターの領域を選択し、「編集」メニューの「切り取り」（Ctrl＋X）を選択します。

03 In the "Hue/Saturation" (Ctrl + times) of the "Filter" menu, set "Saturation" to "+28" and "Brightness" to "-7" to adjust the color to blend in with the surroundings. increase.

04 Move to the prince's layer and color the face. The basic steps are the same.

05 It will be easier to work later if the character and the background are separate, so I will separate them into two layers here. Select the area of the character with the "selection pen" and select ("Cut" Ctrl +) from the "Edit" menu.

06 新規レイヤーを作成し、「編集」メニューの「貼り付け」(Ctrl + V) を選択して、背景とキャラクターを分離します。

07 虎男を塗ります。
肉球は陰影を控えめにつけて柔らかそうに、毛の流れは粗めのタッチで表現します。

ここまで塗ったらひとまずキャラクターの塗りは後回しにして背景に移ります。背景を描き終えたら、全体のバランスを見て、キャラクターに描き込みを加えます。

06 Create a new layer and select Edit の menu Paste (Ctrl+V) to separate the background and character.

07 Paint the tiger man.

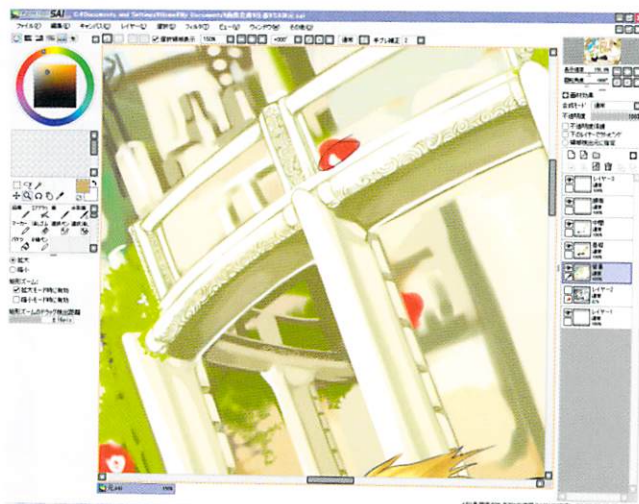
The paws are shaded moderately to make them look soft, and the flow of the hair is expressed with a rough touch.

After painting up to this point, the characters will be painted for the time being. After drawing the background, check the overall balance and add details to the character.

STEP5 背景を描く

レイヤーの枚数が増えると画像が重くなり過ぎるため、ここではパーツの形を整えた後すぐに背景の下塗りのレイヤーと結合していきます。基本はパーツに分解して塗っていく方法をおすすめします。

01 全体のバランスを見ながら、背景を描き込んでいきます。

城を細かく描き込んでいきます。Shift キーを押しながら直線を引いて、柱を描いていきます。

STEP5 Draw the background

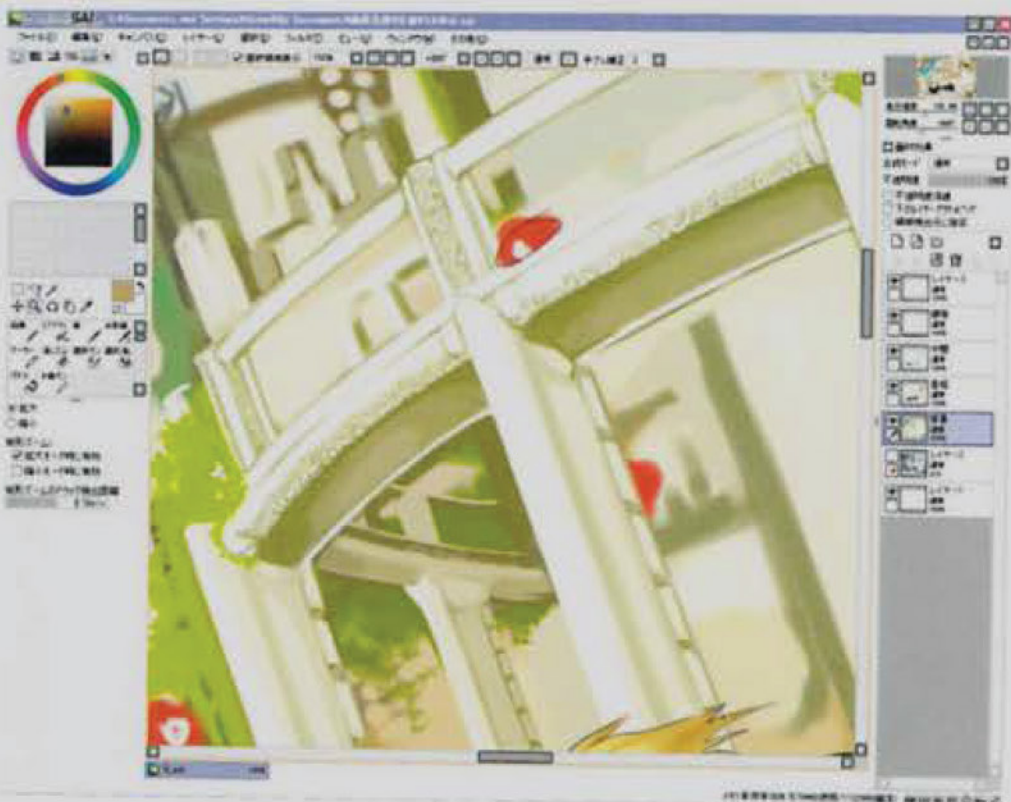
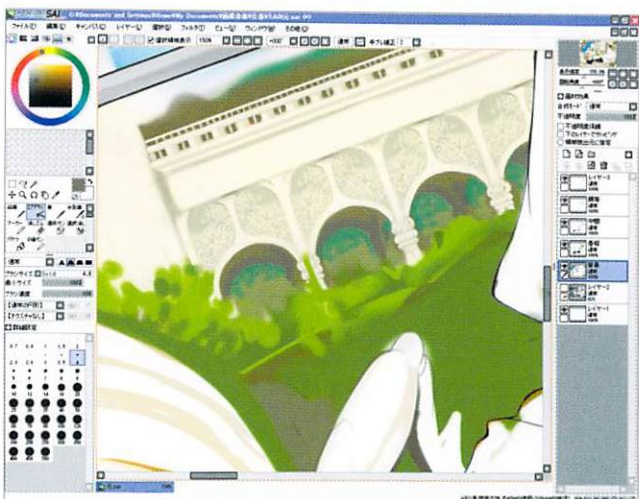
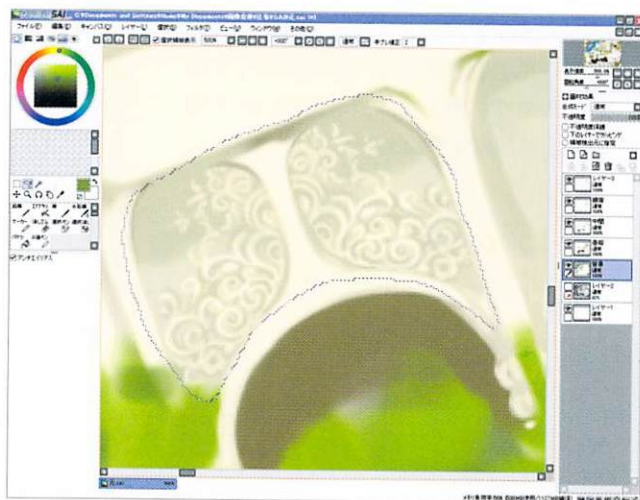
As the number of layers increases, the image becomes too heavy, so here I will merge it with the background undercoat layer immediately after shaping the parts. Basically, we recommend disassembling it into parts and painting them.

01 Draw the background while checking the overall balance

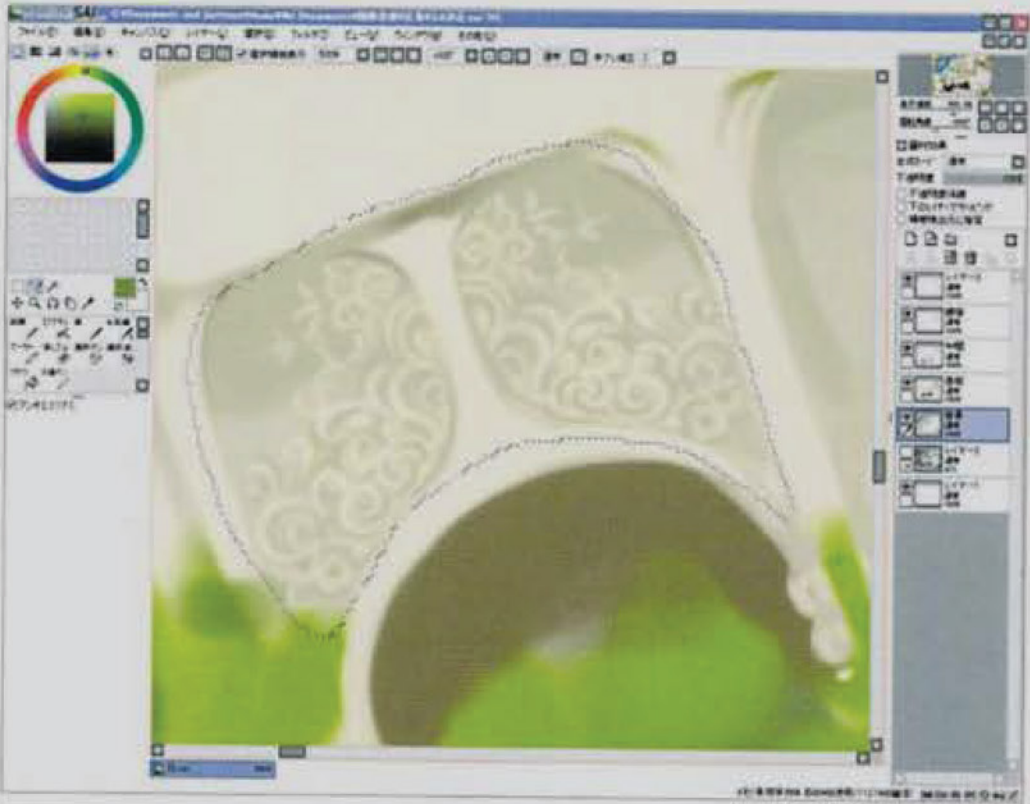
I'm going to go.

I will draw the castle in detail. [Shift]

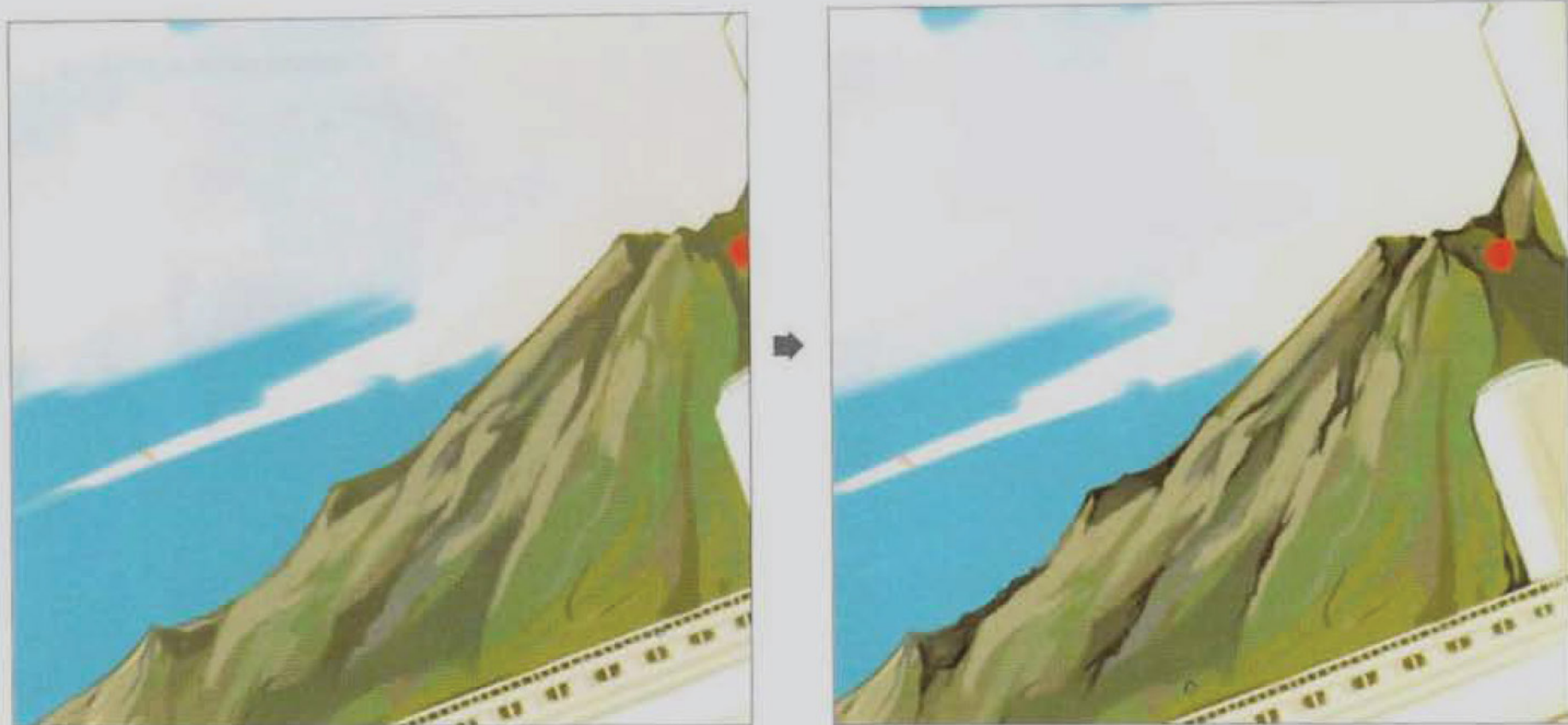
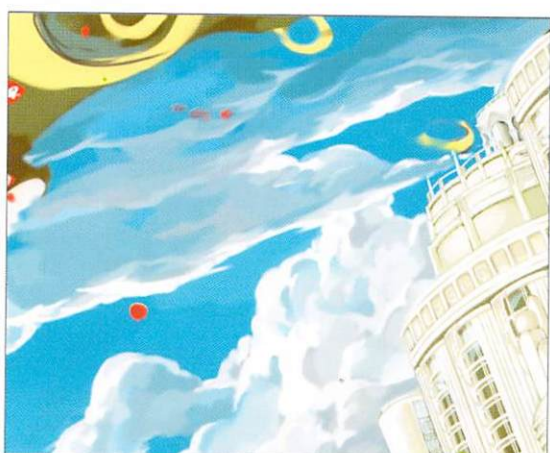
Hold down the key and draw a straight line to draw a pillar.

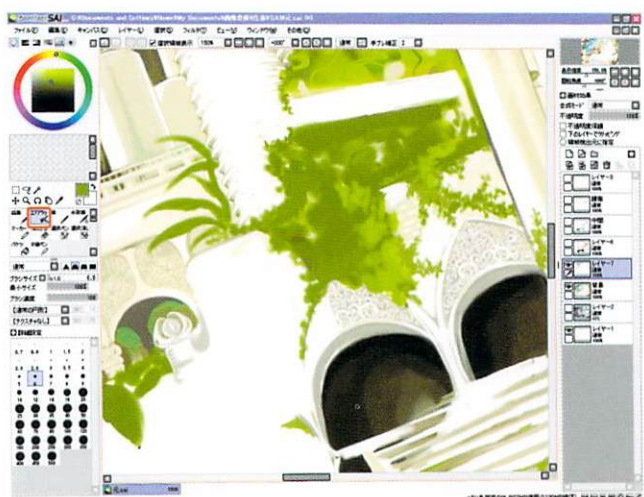
I will continue.

02 始めは大まかに描いていき、細かく描き込む段階になって細部のデザインを考えています。
細かく描き込んだ装飾のパーツを「投げ縄」で選択し、「編集」メニューの「コピー」（Ctrl＋C）と「ペースト」（Ctrl＋V）で複製して連ねていきます。「拡大/縮小」しながら空間の余白を埋めていきます。

Q2 At the beginning, I draw roughly, and when I draw it in detail, I think about the detailed design.

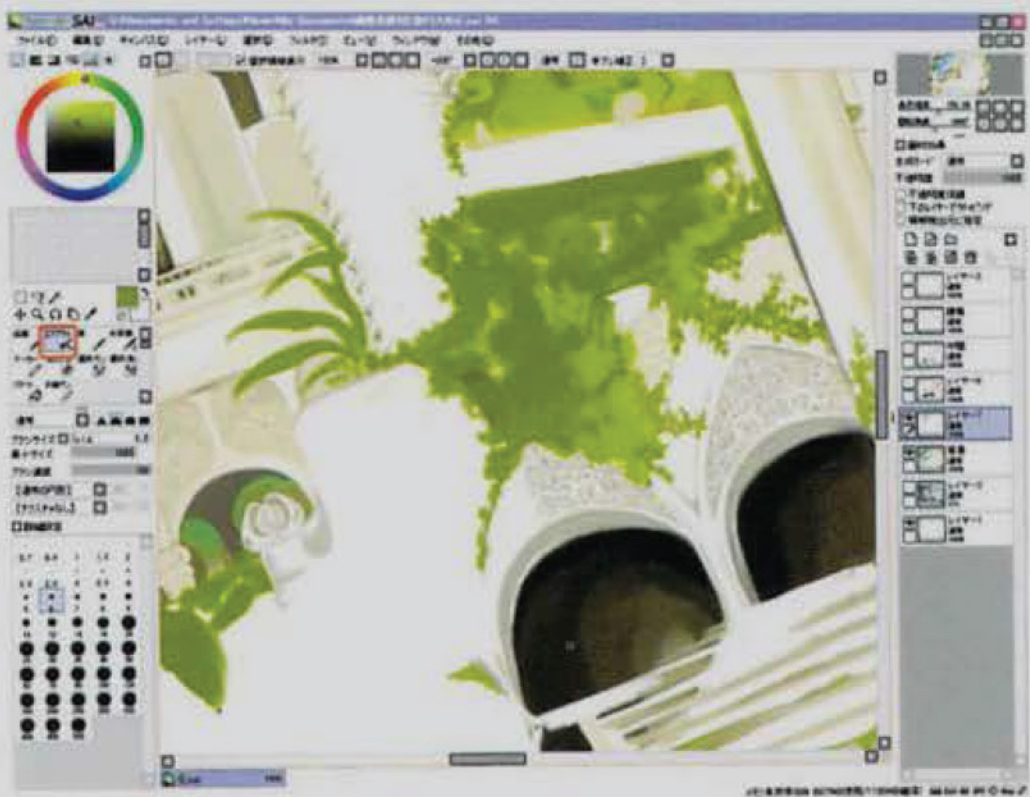
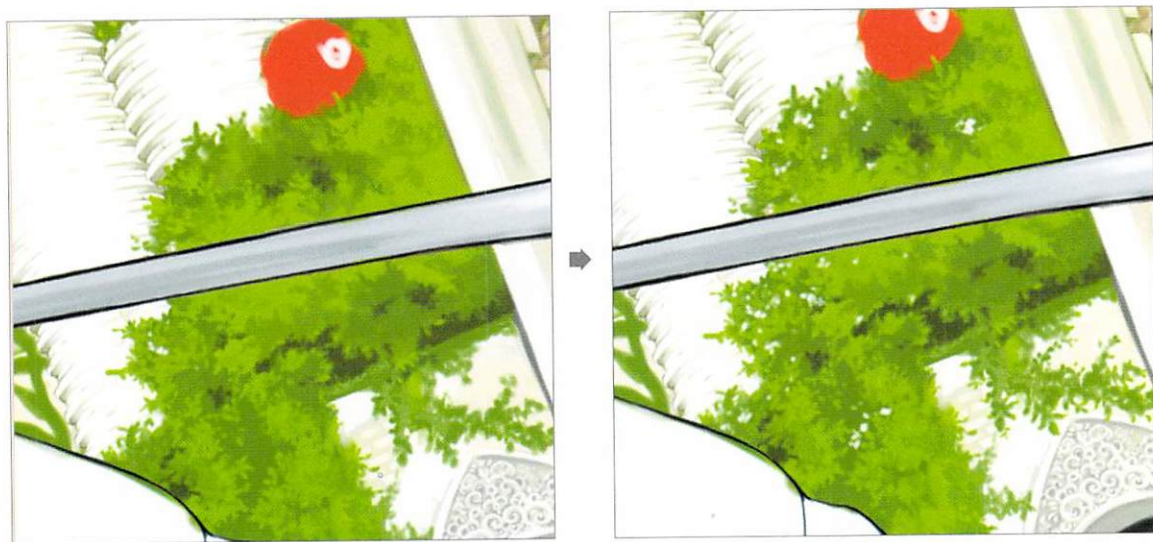
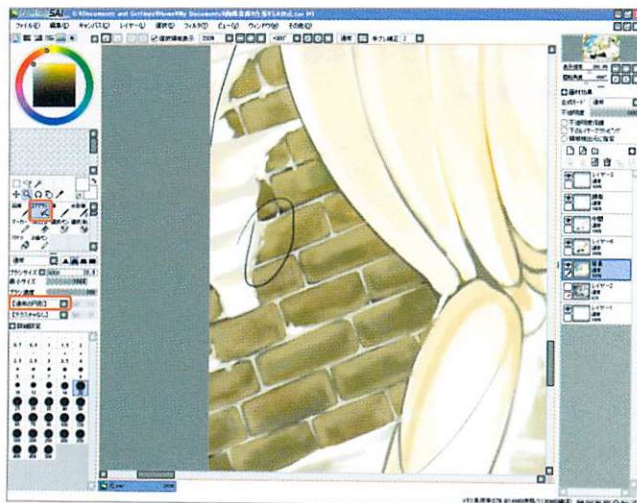
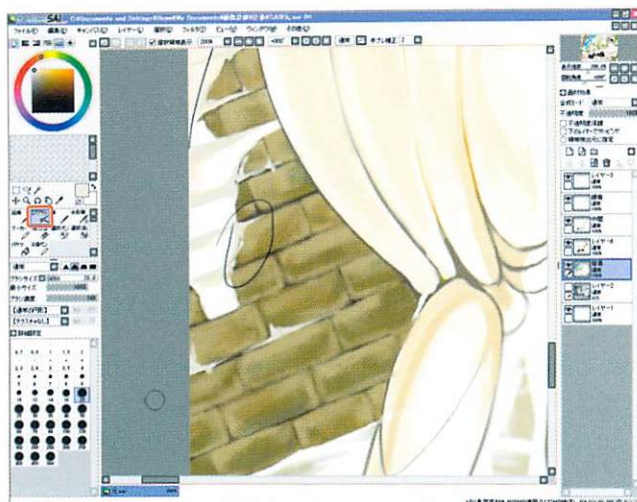
I'm here.

Select the finely drawn decorative parts with the "Lasso", and then duplicate and connect them with "Copy" (Ctrl + times) and "Paste" (Ctrl + Figure) from the "Edit" menu. Fill in the blank space while "enlarging/reducing".

03 山を描きます。まずは全体を見ながら大まかに形をとってから、拡大表示して描き込みます。影のポイントに濃い色を置くと山岳の立体感が出ます。

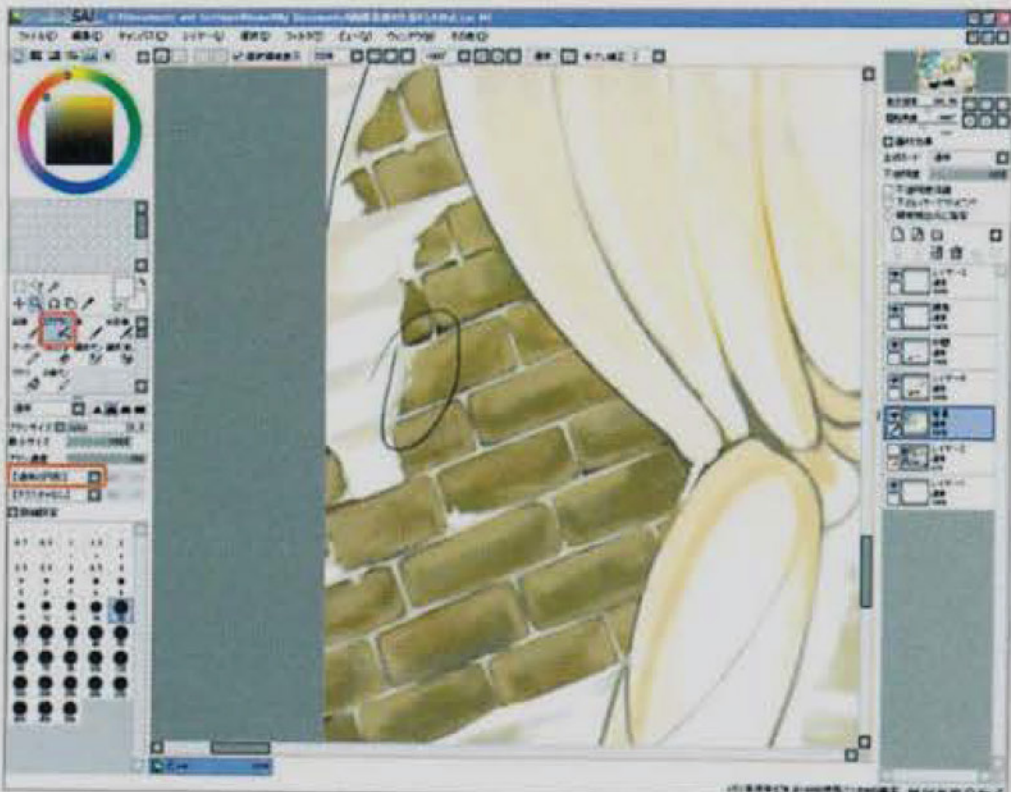
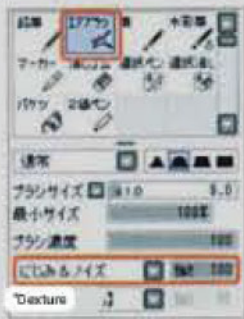
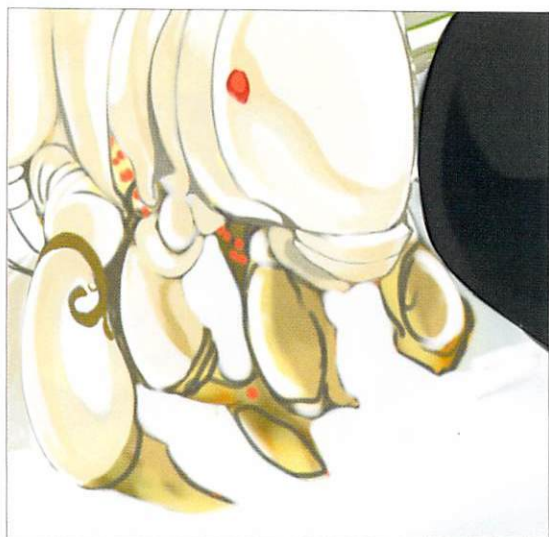
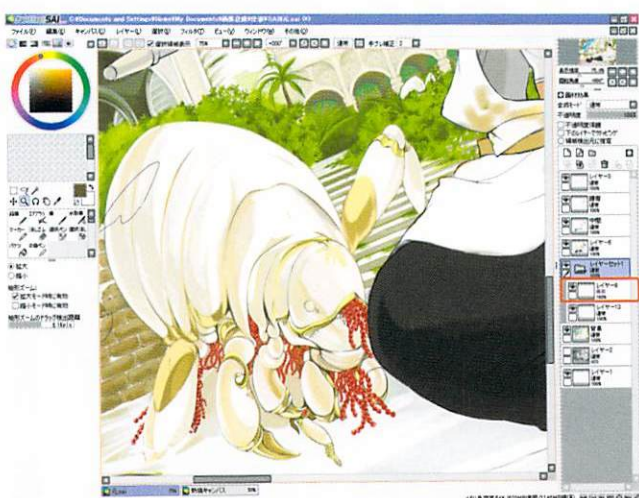
04 雲は建物に被らないように新規レイヤーを一枚重ねて描いていきます。下塗りの色を「スポイト」で拾いながら「エアブラシ」で色を塗り分けていきます。

03 draw a mountain First, take a rough shape while looking at the whole, then zoom in and draw. Adding a darker color to the shadow points will give the mountains a three-dimensional effect.

04 Draw a new layer so that the clouds do not cover the buildings. While picking up the undercoat color with the "dropper", paint the colors separately with the "airbrush".

描き終えたらレイヤーを統合します。「水彩筆」の「にじみ」で色の境をぼかします。柔らかく見せるためです。

05 植物を描き込んでいきます。「エアブラシ」のブラシサイズを拡大し、濃い色を塗ります。

After drawing, merge the layers. Blur the borders of the colors with the "blur" of the "watercolor brush". This is to make it look softer.

05 Draw the plants. Increase the brush size of the "Airbrush" and apply a darker color.

濃い色の上に濃淡をつけて明るい色を乗せて陰影を表現します。両方とも色の輪郭は点々を描くようにして葉のように見せています。所々に白を置いて後ろの風景が透けているように見せます。

06 イラストの左下辺りにある塗料の剥げた壁です。
質感を出すために「エアブラシ」の「にじみ＆ノイズ」に設定し、大まかな形を描き、「通常の円形」に戻してブロック同士の隙間を白で埋めて成形しました。

Add shading on top of the dark color and add a lighter color to create shadows. In both cases, the color outlines are dotted to make them look like leaves. Place white here and there to make the scenery behind appear transparent.

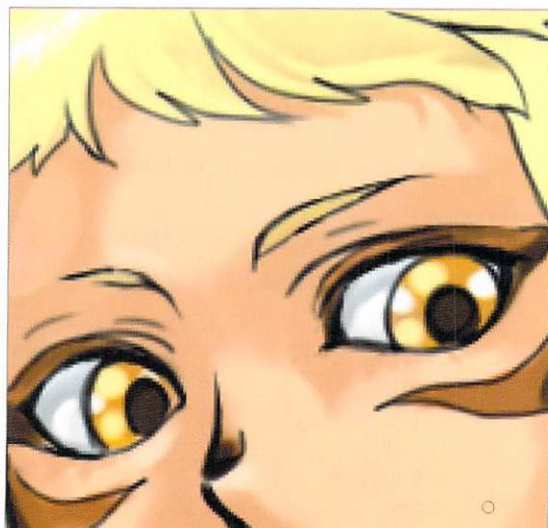
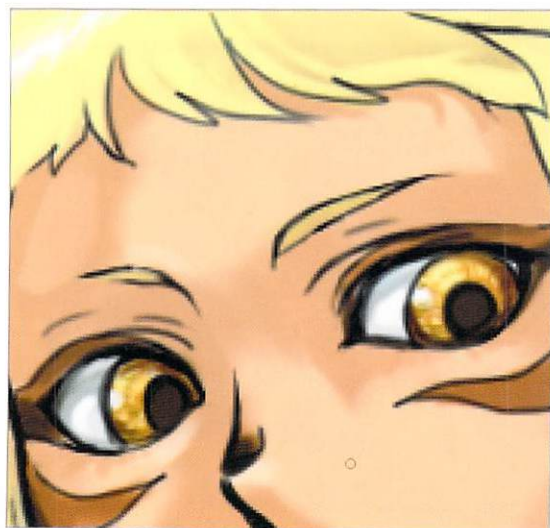
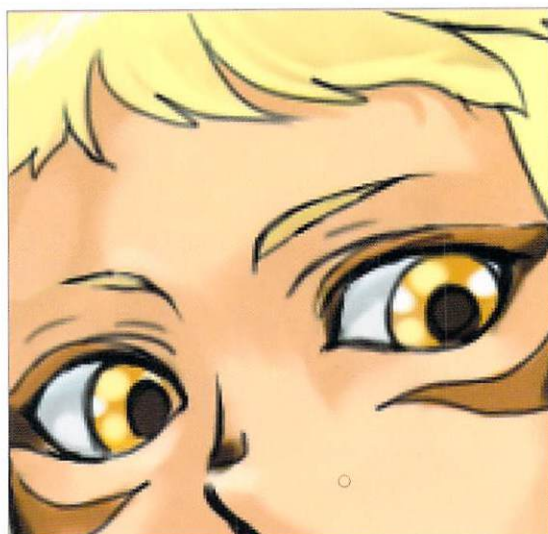
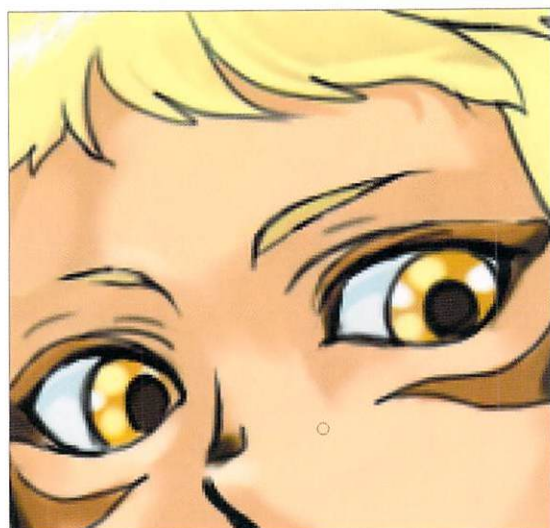
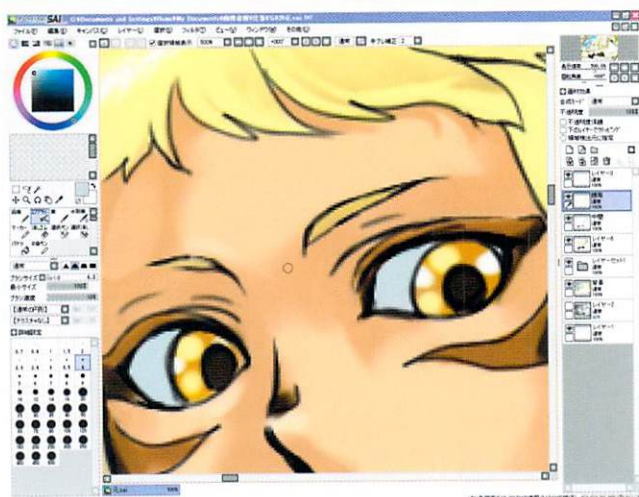
06 This is the wall where the paint has peeled off in the lower left corner of the illustration.

In order to bring out the texture, I set it to "Bleeding & Noise" in the "Airbrush", drew a rough shape, returned it to "Normal circle", and filled the gaps between the blocks with white.

07 モンスターは背景に直接描き込んでいきます。輪郭を周囲に馴染むような色で縁取り、薄い色を重ねました。金属部分も描き込みます。

数珠のような触手は新規レイヤーを作成して描き、「編集」メニューの「コピー」（Ctrl＋C）＆「ペースト」（Ctrl＋V）で複製して腹部の方にもつけました。
部分的に影の色が欲しかったので新規レイヤーを作成して「乗算」に設定し、影を塗り重ねます。

07 Monsters are drawn directly into the background. The outline is outlined in a color that blends in with the surroundings, and a light color is layered. Also draw the metal parts.

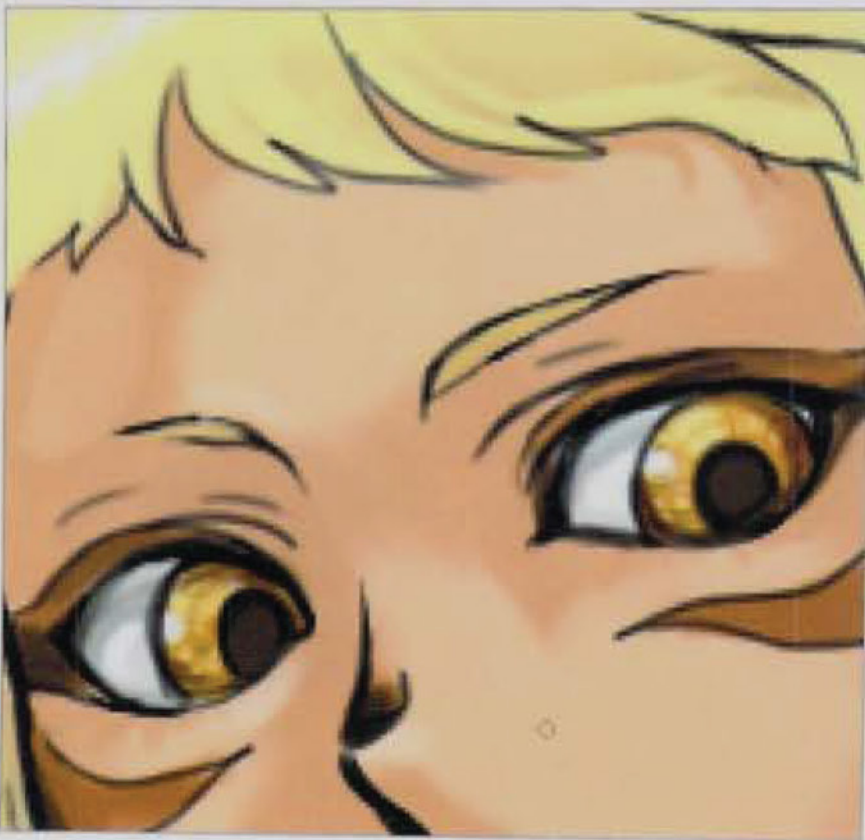
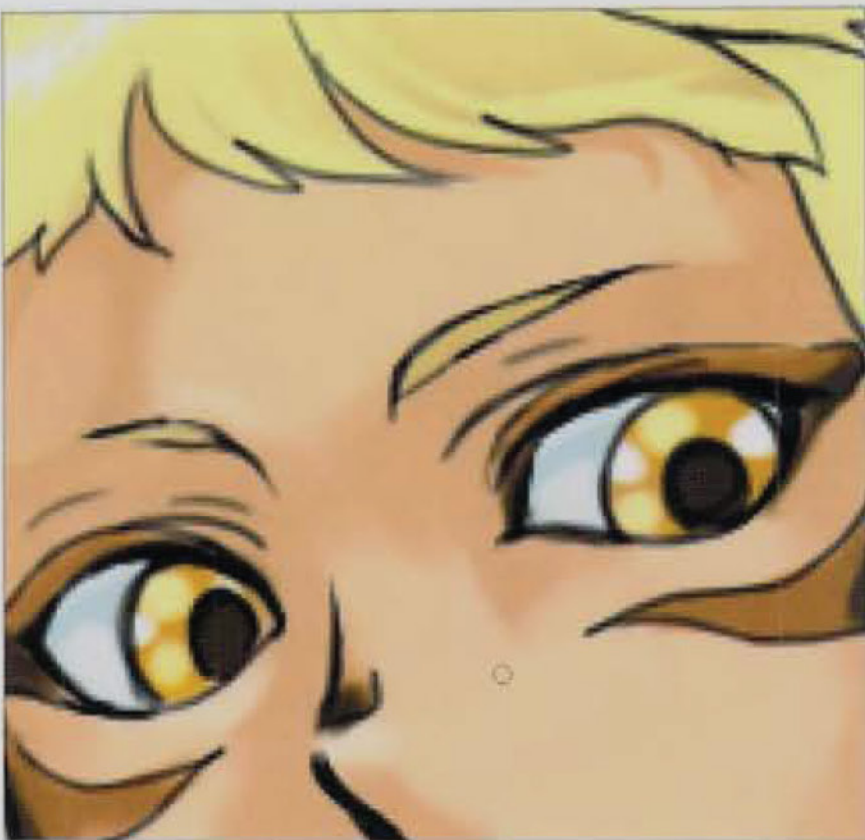
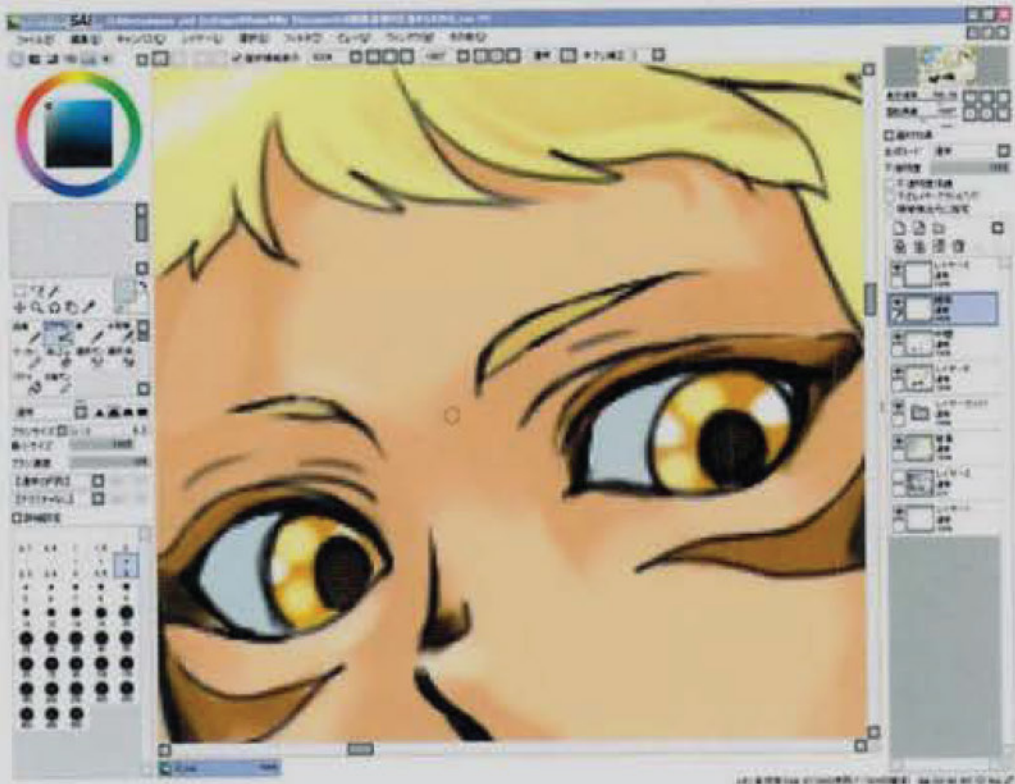
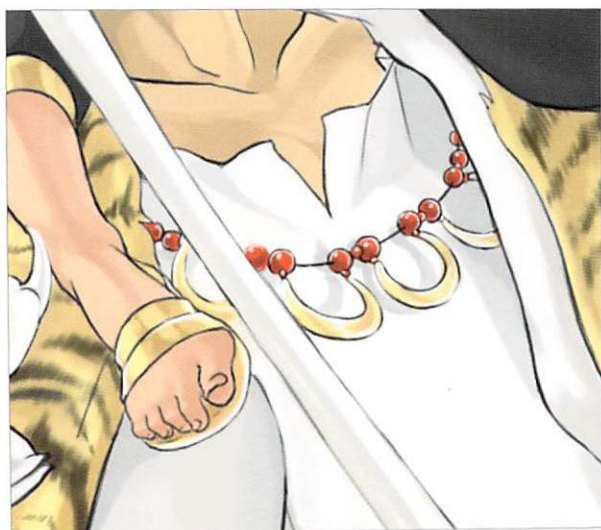
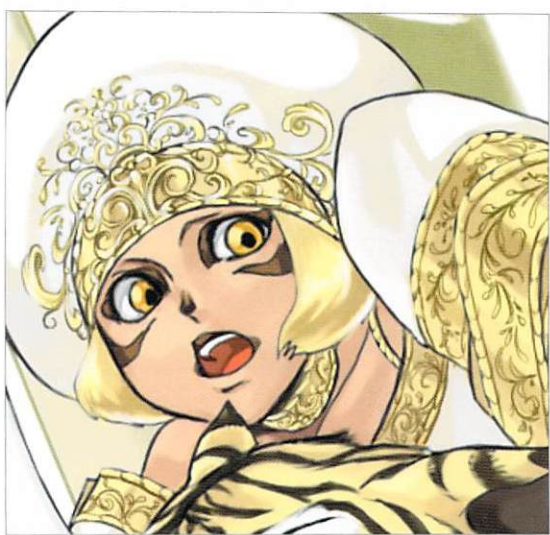
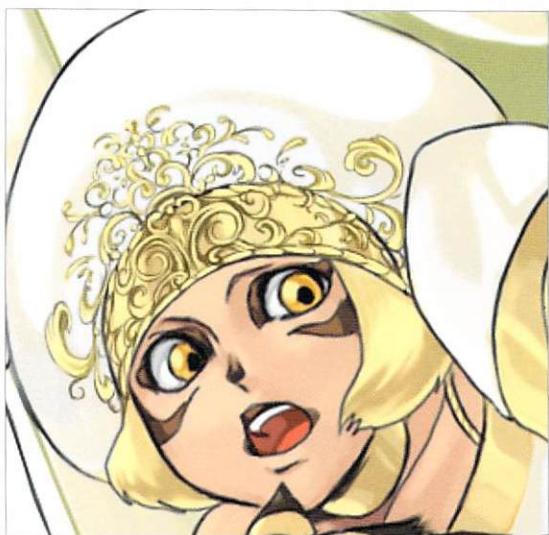
I created a new layer to draw the tentacles like beads, and duplicated them with "Copy" (ctrl + times) & "Base" (Ctrl + figure) from the "Edit" menu and added them to the abdomen.

I wanted a partial shadow color, so I created a new layer, set it to "Multiply", and painted over the shadows.

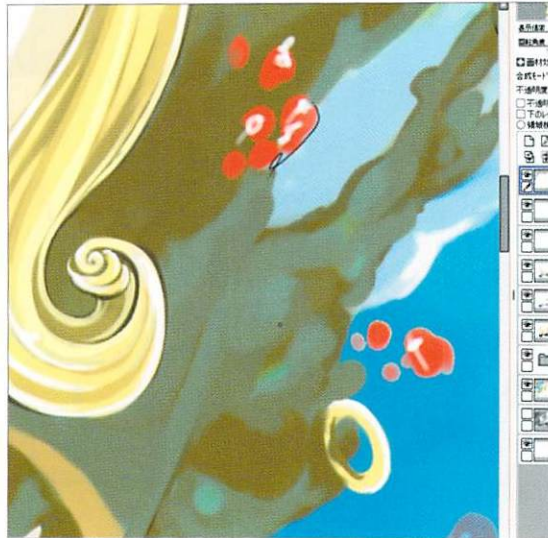
STEP6　詳細に描き込む

01 キャラクターや背景のパーツを細かく描き込んでいきます。
光源に合わせて顔の影を変えたり、あやふやだった影の輪郭を整えたりします。

STEP6 Draw in detail

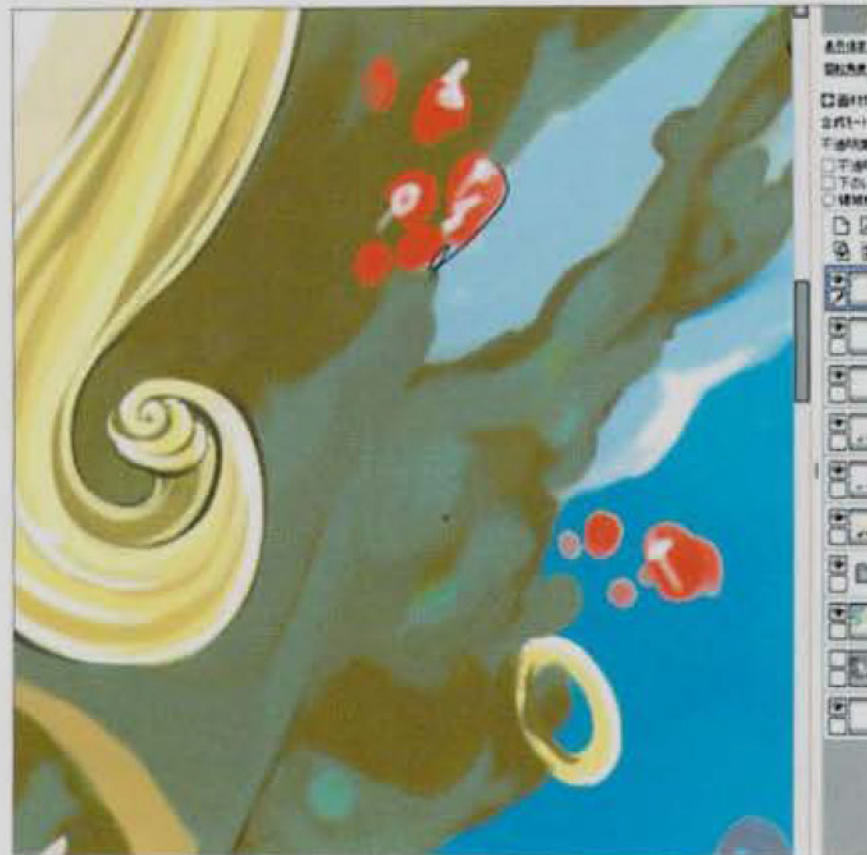
01 Draw characters and background parts in detail.

I'm going to go into it. You can change the shadows on the face according to the light source, or adjust the contours of the unclear shadows.

02 装飾品のデザインを詳細に描き込みます。

Q2 Draw the design of the ornaments in detail.

貴金属は光沢と硬度を意識しながら描き込みます。

03 最全面の装飾パーツは線画の上にレイヤーを重ねて描きます。背景のモンスターの一部なのですが、金属質とゲル状のブヨブヨした質感の違いを意識しながら描き込んでいきます。

04 新規レイヤーを作成し、水面の水しぶきと透明感の表現を描き込みます。

Precious metals are drawn while being conscious of luster and hardness.

3 Draw the decorative parts on the front by layering them on top of the line art. It's a part of the monster in the background, but I draw it while being conscious of the difference between the metallic and gel-like fluffy textures.

04 Create a new layer and draw the splashes on the surface of the water and the transparency.

05 最上層に新規レイヤーを作成し、各パーツのはみ出しなどを整えながら細かい模様や塗り忘れていたところを埋めていきます。

■使用色■

皇子・猫神官（メインキャラクター）

肌　髪　瞳　乗算

衣装　靴　杖

虎男（サブキャラクター）

肌　毛皮　靴

衣装

糸目（サブキャラクター）

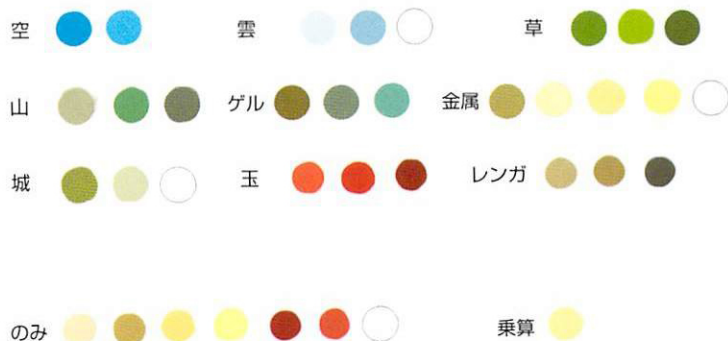
肌　髪　衣装

背景

空　雲　草

山　ゲル　金属

城　玉　レンガ

のみ　乗算

05 Create a new layer on the top layer, and fill in detailed patterns and areas that you forgot to paint while adjusting the protrusions of each part.

■Use color■

prince・cat priest (main character)

肌 髪 瞳 multiply

costume 靴 cane

Torao (sub-character)

skin fur shoes

costume

Thread (sub character)

skin 髪 costume

background

空 雲 草

山 gel Metal

city 玉 brick

only multiplication

キャラクター完成

背景完成

character completed

background complete

STEP7　仕上げ

01 キャラクターと背景の塗りを統合します。
02 もう一枚レイヤーを重ねて水面の処理と補助線を入れます。
03 全てを統合した後、「乗算」レイヤーを白っぽい灰色で影をつけ完成です。

完成

STEP7 Finish

01 Integrate the character and background paint.

02 Add another layer and add water surface processing and auxiliary lines.

03 After merging everything together, shade the 'Multiply' layer with a whitish gray and it's done.

Finish

作家紹介

[監修]

●本名　牧山直樹／ペンネーム　マキヤマナオキ
●サイトやブログのURL　http://www.onemax.net/
●よく使用するお絵かきソフト
Adobe Photoshop、Illustrator、Flash、Painter、IllustStudio、ペイントツールSAI
●プロフィール
1959年佐賀県生まれ。
子供の頃からラクガキ好きで、気がついたら絵を描いたり教えたりのプロになっていました。
1993年～2003年千代田工科芸術専門学校にて講師
（漫画科・イラストレーション科・キャラクター科にて、キャラクター、カンプイラスト、web制作、Flashアニメの指導。現在は倒産）
1996年　荒川区役所にて講師（特別講義／デザイン学）
2003年　アミューズメントメディア総合学院にて講師（特別講義）
2004年～日本デザイン専門学校にて講師
（ゲーム専攻・コミックアーツ専攻にて、Flashアニメーション、ストーリーテラー、キャラクター、演出論、プレゼンテーション論、コミュニケーション論、編集学）
2005年～阿佐ヶ谷美術専門学校にて講師（視覚デザイン、時空デザイン科にてキャラクターデザイン）
2009年　私立専門学校等評価研究機構にて評価委員
2009年　10月～読売日本テレビ文化センターにてカルチャー講師
●一言コメント
IllustStudioは安い！軽い！描きやすい！の三拍子。素晴らしい作家さん達と良き編集スタッフに恵まれ、解りやすく楽しい本が出来ました。感謝感謝であります。

●ペンネーム　和錆
●作品名　「魔法少女」（Part3 Section3.2）
●サイトやブログのURL　http://sekai.gozaru.jp/
●作業環境
・OS：Windows XP
・CPU：3.00GHz
・メモリ：3GB
・タブレット：Cintiq21

[絵師さんに6つの質問]
●質問1：イラストを描きはじめたのはいつごろですか？
物心ついた時から描いていた気がします。
画材などに気を配るようになったのは中学生ぐらいからだと思います。
●質問2：どうすれば絵がうまくなりますか？
一枚、絵を描いては、うまくいかなかったところを見て、次はこれよりうまく描くぞ！と意識してまた次の一枚を描く。それの繰り返しをずっと行ってきています。単純ですが地道な近道かなと思います。それから、たくさん色々な絵を見て自分と比較するなど、当たり前ですが研究心・向上心を持ち続けることもとても大事だと思います。
●質問3：デッサンについて教えて
デッサンは私も苦手なのですが、好きな絵・写真などの模写をすると色々掴めたりする…と思います。それから、抽象的ですが、モチーフをよく見て形を理解しようと意識することが大事だと思います。簡単なようでなかなか難しくて自分も苦戦しています。
●質問4：上手に修正できる方法を教えて
デジタルの場合はとにかくソフトの機能を覚えることが大事だと思います。ちょっと角度を変えたり、部分的にサイズを変えたりなど、アナログだと手間なこともデジタルだと簡単にできるのでフル活用するといいと思います。
●質問5：よく使う表現・技法など
デジタル表現で言うと、ワンポイントのために「オーバーレイ」や「覆い焼き」で「彩度を上げる」方法をよく使います。私は色決めが苦手で、調整をすごくするので、レベル補正やトーンカーブなど色調整ツールが必須です。
●質問6：クセを活かす、クセを直す
悪いクセは第三者に指摘してもらったり、模写や他の作品を見てどう違うかを観察したりします。
クセの活かし方…は自分でもあまり分からないのですが、クセになっているということはそれが好きだからという場合もあるので、自分の良いと思う感覚を突き詰めて描いていけばクセも個性として説得力が出るのでは…？と思います。

Artist introduction

Real name Naoki Makiyama / Pseudonym Naoki Makiyama

■ Site or blog URL http://www.onemax.net/

Favorite drawing software

Adobe Photoshop, lustrator, Flash, Painter, IllustStudio, Paint Tool SAI

Profile

Born in Saga Prefecture in 1959.

I've loved doodles since I was a child, and before I knew it, I was drawing and teaching, becoming a professional.

1993-2003 Lecturer at Chiyoda Institute of Technology (Manga

Department / Illustration Department Character Department, character, comp illustration, web production.

Teaching Flash animation. (currently bankrupt)

1996 Lecturer at Arakawa Ward Office (Special Lecture/Design Studies)

2003 Lecturer (special lecture) at Amusement Media Sogo Gakuin

2004~ Lecturer at Nippon Design College

(Major in games and comic arts. Flash animation, storyteller character . out

論、Presentation Theory Communication Theory, Editing

2005-Lecturer at Asagaya College of Art Visual Design, Character Design at Space-Time Design Department)

2009 Member of the evaluation committee at the Institute for Evaluation and Research of Private Colleges

October 2009 - Culture lecturer at the Yomiuri Nippon Television Cultural Center

●One time comment

IllustStudio is cheap! Light! Easy to draw! Blessed with wonderful writers and a good editorial staff.

The book is easy to understand and enjoyable. Thank you very much.

Pseudonym sum 請

●Title "Magical Girl" (Part3 Section3.2)

● Site or blog URL http://sekai.gozaru.jp/

@Work environment

・OS : Windows XP

・CPU : 3.00GHz

・Memory 3GB

・Tablet Cintiq21

[6 questions to the artist]

- When did you start drawing illustrations?

I feel like I've been drawing since I can remember.

I think it was around junior high school that I started paying attention to art materials.

●質問2 How can I improve my drawing?

I draw one picture, see where it didn't work, and draw the next one with the intention that I'll draw better next time. I've been repeating it for a long time. I think it's a simple but steady shortcut. Then, looking at a lot of different pictures and comparing them with my own, is I think it is very important to continue to have a desire to improve research.

●Tell me about time drawing

I'm not good at drawing either, but I think you can learn a lot by copying your favorite pictures. Also, although it is abstract, I think it is important to be conscious of trying to understand the shape by looking closely at the motif. It seems easy, but it's quite difficult, and I'm struggling too.

●質問4 tell me how i can fix it

In the case of digital, I think it is important to learn the functions of the software anyway. Changing the angle a little, changing the size of a part of the image, and the troublesome etc. work that can be done with analog can be done easily with digital, so I think it would be good to make full use of it.

Pause 5 Frequently used expression techniques, etc.

In terms of digital expression, I often use the method of "raising the saturation" with "overlay" and "dodge" for one point. I'm not good at deciding on colors, and I make a lot of adjustments, so color adjustment tools such as level correction and tone curves are essential.

Make use of habits, fix habits

I ask a third party to point out my bad habits, and I look at copies and other works and observe how they differ. I don't really know how to make use of my peculiarities, but if you have a peculiarity, it may be because you like it. I think that power will come out.

●ペンネーム　岩元健一
●作品名　「ベンガラ」(Part3 Section3.3)
「ドラゴンと女の子」(Part3 Section3.7)
●サイトやブログのURL　http://sunehair.web.fc2.com/
●作業環境
・OS：Windows XP
・CPU：Pentium4
・メモリ：3GB
・タブレット：Wacom Intuos3

[絵師さんに6つの質問]

●質問1：**イラストを描きはじめたのはいつごろですか？**
イラストは21歳くらいの頃。ゲーム会社に就職したくて描くようになりました。

●質問2：**どうすれば絵がうまくなりますか？**
分からないので、かなり一生懸命描いています。何を見せたいかを意識だけはしています。

●質問3：**デッサンについて教えて**
勘で描かないようにする。

●質問4：**上手に修正できる方法を教えて**
考えながら、とりあえず描いてみる。

●質問5：**よく使う表現・技法など**
技法ではありませんが、カラーでラフをよく描きます。

●質問6：**クセを活かす、クセを直す**
色々なタッチの絵を描いてみれば良いかと思います。

●ペンネーム　藤森ゆゆ缶
●作品名　「音の彩を描き出せ！」(Part3 Section3.5)
●サイトやブログのURL　なし
●作業環境
・OS：Windows Vista
・CPU：2.66GHz
・メモリ：4GB
・タブレット：Bomboo comic

[絵師さんに6つの質問]

●質問1：**イラストを描きはじめたのはいつごろですか？**
ものごころついた頃には、家の柱に落書きして親に怒られていました。でも人に見せるのは恥ずかしくて、教室の隅っこで目立たないように描いてました。自分の漫画的な絵を人に見せられるようになったのは、高校に入ってからだと思います。

●質問2：**どうすれば絵がうまくなりますか？**
地道に描き続けることかと思います。それも落書きではなく、ちゃんと仕上げる絵で。集中してちゃんと描いた絵は次の絵の土台になると思います。あとは向上心を持ち続けることかな。

●質問3：**デッサンについて教えて**
立体を意識すること。表面だけじゃなく裏側も見ている感覚を身につければおのずとつくと思います。人物だったら、重力を意識してちゃんと地面に立ってる絵だと、シンプルな線でも見栄えがします。でも、デッサンに囚われすぎると色々見失う気がします。

●質問4：**上手に修正できる方法を教えて**
とりあえず修正にとりかかってみること。意外な技法を生み出すかも。デジタルは何度も直せるので、修正は楽にできます。色んなことにチャレンジして、ソフトの性質を学んでみるのも面白いですよ。迷ったら時折休憩を取って冷静に見直す期間を設けてみると、どこを直せばいいか見えてきます。

●質問5：**よく使う表現・技法など**
わざと崩す。今回の絵はわりかし素直に描いていますが、わざと表情を崩したりデッサンを崩したり変な方向から描いたりしています。他には色に迷うので、あとから修正をしやすいようになるべく色ごとにレイヤー分けをしています。

●質問6：**クセを活かす、クセを直す**
クセは勝手に出るものなので、むしろなくす方に重きを置いています。人に言われて指摘されたら直すくらいでいいのでは。でも、クセって基本的にはいいことだと思うんです。たとえば手の筋とか、ありえないほどガッツリ描く癖の人もいますが、それは自分が筋が好きだからガッツリ描いちゃうわけですし、同じ筋好きの人は見て楽しいわけですから。

Pseudonym Iwamoto 建一

●Title "Bengara" (Part3 Section3.3)

"Dragon and Girl" (Part3 Section3.7)

● Site or blog URL http://sunehair.web.fc2.com/

Work environment

· OS : Windows XP

· CPU : Pentium4

· Memory 3GB

· Tablet: Wacom Intuos3

[6 questions to the artist]

● When did you start drawing illustrations?

The illustration is about 21 years old. I started drawing because I wanted to get a job at a game company.

● 質問2 What can I do to improve my drawing?

I don't know, so I'm drawing it pretty hard. I'm just conscious of what I want to show.

● Tell me about drawing

問 Avoid drawing with

● 質問4 tell me how i can fix it

While thinking about it, I will try to draw it for the time being.

● 質問5 frequently used expressions

It's not a technique, but I often draw roughs in color.

● 質問6 Take advantage of your habits. fix one's habit

I think it would be nice to draw a picture with various touches.

●Pseudonym 藤森ゆゆ缶

■ Work name "Draw out the color of the sound!" (Part3 Section3.5)

No site or blog URL

Work environment

· OS : Windows Vista

· CPU : 2.66GHz

· Memory 4GB

· Tablet Bomboo comic

[6 questions to the artist]

● When did you start drawing illustrations?

By the time I was old enough, I was scolded by my parents for writing graffiti on the pillars of the house. But I was embarrassed to show it to others, so I drew it in a corner of the classroom so that it wouldn't stand out. I think it was after I entered high school that I was able to show people my manga-like drawings.

●How can I improve my drawing? It's not

a writing, but a picture that is properly finished. A picture that you concentrate and draw properly becomes the foundation for the next picture.

think. I just have to keep improving.

● 質問3 Tell me about drawing

Be aware of the solid. I think it will come naturally if you acquire the feeling of looking not only at the surface but also at the back side. If it's a person, even a simple line will look great if they're standing on the ground with gravity in mind. However, if I get too caught up in the drawing, I feel like I lose sight of a lot of things. Techa

● 質問4 Tell me how to fix it

Try to fix it for now. You may come up with some amazing techniques. Digital can be fixed many times, so I can make it easy to fix. It's fun to try various things and learn about the properties of software. If you get lost, take a break from time to time and set up a period to review it calmly. I can see it. To

● 質問5 frequently used expressions

break it on purpose. This time, I'm drawing rather honestly, but I deliberately mess up the expression, mess up the drawing, and draw from a strange direction. other

Since I can't decide which color to use, I separate the layers for each color as much as possible so that it's easier to make corrections later.

●Take advantage of your habits. fix one's habit

Habits come out on their own, so I put more emphasis on getting rid of them. I think it's enough to fix it if

て someone points it out. But I think it's basically a good thing. For example, there are people who have a habit of drawing the lines of their hands in an unbelievable way.

●ペンネーム　citron
●作品名　「Girl disease」(Part3 Section3.4)
●サイトやブログのURL　無し
●作業環境
・OS：Windows Vista
・CPU：Intel Core i7 920
・メモリ：3GB
・タブレット：Wacom Intuos4

[絵師さんに6つの質問]

●質問1：イラストを描きはじめたのはいつごろですか？
物心ついたときからです。友達とイラスト交換が流行っていたので当たり前のように描いていました。

●質問2：どうすれば絵がうまくなりますか？
週刊ペースで漫画を描けば、必然的に色々な表情やポーズを描くので上達します。
ただ描いていても変化はしないので、意識と向上心が必要です。

●質問3：デッサンについて教えて
急にデッサンを極めるのは無理なので、一枚絵を描く度にネットなどで見つけた写真を見ながら、ここの太さはこうなる、曲げた時はこうなる、など、新しい発見をして積み重ねていく事が大事です。

●質問4：上手に修正できる方法を教えて
勢いで描いた絵は何処がおかしいか気付きにくいときもあるので、一日寝かせたりプロの絵を見たり、気分転換した後に自分の絵を見つめ直すのもいいと思います。

●質問5：よく使う表現・技法など
薄い生地や髪の毛に肌色を使うと、透明感が出るのでよく使っています。レースなどの柄も密度が高く見えるので、ついつい描き込んでしまいます。

●質問6：クセを活かす、クセを直す
クセは何かしら自分の趣味が影響していると思うので、無理に直す必要は無いと思います。直したければ、自分とタイプが違う絵に影響されてみるのも良いです。

no image

●ペンネーム　有間じろう
●作品名　「猫と害虫」(Part3 Section3.8)
●サイトやブログのURL　ご縁があればお会いできると思います
●作業環境
・OS：Windows XP
・CPU：AMD Sempron(tm)
・メモリ：2GB
・タブレット：Wacom Intuos3

[絵師さんに6つの質問]

●質問1：イラストを描きはじめたのはいつごろですか？
物心ついた頃から落書き程度の絵は描いていましたが、イラストという認識を持ったのは中学生頃だと思います。

●質問2：どうすれば絵がうまくなりますか？
練習する、丁寧に仕上げる、描き易いものばかり描かない、出来る限り実物に近いものを見て描く。
対象の大まかな構造を理解できれば自信を持って描けるんですが、難しいですね。

●質問3：デッサンについて教えて
デッサンが上手な方の絵は説得力がありますよね。とても憧れています。

●質問4：上手に修正できる方法を教えて
時間をおいて見直すこと。あとは修正前のファイルをとっておいて、修正後と見比べたりしています。

●質問5：よく使う表現・技法など
指定がない限りはペン入れを行いません。いつもはPart2に近い手順で描いています。

●質問6：クセを活かす、クセを直す
絵柄や目指す方向性によって違ってくるとは思いますが、個人的には指摘されたら直す努力はするくらいの気持ちでいた方がいいと思っています。

pseudonym citron

●Work name "Girl disease" (Part3 Section3.4) No

website or blog URL

Work environment

- OS : Windows Vista
- CPU : Intel Core i7 920
- Memory 3GB
- Tablet: Wacom Intuos4

[6 questions to the artist]

Question When did you start drawing illustrations?

It's because I've come to my senses. It was popular to exchange illustrations with my friends, so I drew them naturally.

● How can I improve my drawing?

If you draw manga at a weekly pace, you will inevitably draw various expressions and poses, so you will improve. It doesn't change just by drawing, so you need awareness and ambition.

質問3 tell me about drawing

It's impossible to master a drawing, so every time I draw a picture, I look at a picture I found on the internet. However, the thickness here will be like this. When bent become, etc. It's important to make new discoveries and stack them up.

質問4 Tell me how to fix it well Sometimes it's hard to notice what's wrong with a picture drawn with momentum, so let it sleep for a day, look at a professional drawing, or look at your own drawing after a change of pace. I think it's good to fix.

●Frequently used expressions, etc.

薄し I often use the skin color for the fabric and hair because it gives a sense of transparency. Patterns such as lace look dense, so I drew them in. I will go.

質問6 Make use of habits, fix habits I think my habits are influenced by my hobbies, so I don't think it's necessary to fix them. If you want to fix it, it's affected by paintings that are of a different type than yours. It is also good to try.

no image

- Pseudonym Jiro Uimon

●Title "Cats and Insects" (Part3 Section3.8)

●Website or blog URL

@Work environment

- OS : Windows XP
- CPU : AMD Sempron(tm)
- Memory 2GB
- Tablet: Wacom Intuos3

[6 questions to the artist]

- When did you start drawing illustrations?

I've been drawing scribbles for as long as I can remember, but I think it was around junior high school that I started to recognize illustrations.

◆ How can I improve my drawing?

practice. Finish carefully. I don't just draw things that are easy to draw. See and draw things that are as close to the real thing as possible. If you can understand the general structure of the subject, you can draw with confidence, but it's difficult. ●Tell me about drawing

The paintings of those who are good at drawing are convincing, aren't they? I admire you very much.

質問4 tell me how i can fix it

"Review after some time. I also save the file before correction and compare it with the file after correction. 5 Commonly

質問 used expression techniques, etc.

No inking unless specified. I usually draw in a procedure similar to Part 2.

● Making use of habits, fixing habits

I think it depends on the design and the direction you're aiming for, but personally, I think it's better to try to fix it if it's pointed out.

●ペンネーム　七輝 翼
●作品名　「サンキュ！」（Part3 Section3.6）
●サイトやブログのURL　http://nanaki.net/
●作業環境
・OS：Windows Vista
・CPU：2.4GHz Intel Core 2 Duo
・メモリ：2GB
・タブレット：Wacom Intuos4 PTK-640

[絵師さんに6つの質問]

●質問1：イラストを描きはじめたのはいつごろですか？
絵は本当に小さい頃からずっと描いてました。本格的に漫画の道具を使ったイラストを描きはじめたのは小４のとき。少女漫画の通信講座がきっかけで（笑）。パソコンを使って色塗りすることを覚えたのは中１のときでした。イラストっていうイラストが描けるようになったのもパソコンで色塗りし始めてからですかね。

●質問2：どうすれば絵がうまくなりますか？
やっぱりいっぱい描くことかと…！　でも同じような絵、たとえば顔だけのいつも同じような人物絵をいっぱい描くより、背景まで描き込んだり、難しいポーズに挑戦したり、自分が納得出来るまで描き込んだ絵を１枚描いた方が確実に上達する気がします！　あと大事なのは、描いた絵はラフでも絶対とっておいて、しばらく時間を空けてから見直す。描いたときには分からなかった、直した方がいいところが見えると上達した証拠だと思うのです。これって嬉しくないですか！わたしだけですか。

●質問3：デッサンについて教えて
うう、この質問は…わたしは正直デッサンは一番といっていいほど苦手なので！　今後悔してるからこそ言えることは、デッサンは勉強しておいて絶対に損はないです！　じゃないとここの関節どう動くの…とか毎回悩まされて必死にポーズ集や写真を見るはめになります（涙）。

●質問4：上手に修正できる方法を教えて
修正といえば、デッサン苦手なわたしにはありがたいことなのですが、パソコンで下書きをするとき、縮小して全体が見渡せるので、全体を見ながらパーツを移動したりできるのが便利ですね。頭、胴、腕、足などはよくレイヤー分けしておいて、あとで位置修正をしたりします。凝ったポーズは大抵一発じゃ描けないので！　頭が大きすぎたりはよくあることなので、よく修正しています。デッサン苦手な人は是非ともパソコンで線画を作ることをオススメします（笑）。

●質問5：よく使う表現・技法など
レイヤーのモード「オーバーレイ」、色味調整はこれで絶対やります。意外な色を上からかけたりすると、平面だった絵に華やかさとか奥行きを出したりできるので！　青緑っぽい色や紫っぽい色をぼかしブラシで入れるのがお気に入りです。

●質問6：クセを活かす、クセを直す
自分の絵を人に見てもらうことがまず自分のクセのいいところと悪いところを判断するのに大事だと思います。クセとか個性って自分じゃなかなか分からないですよね！　とにかく頑張った絵は人に見てもらって、アドバイスをもらう。わたしの場合ホームページで作品を公開しているのですが、そこで頂いた感想で同じようなところを褒めてくれていると「ここがわたしの絵のいいところなんだ」って素直に思えます。逆に悪いところを見つけたいときは、妹が毒舌で滅多に人の絵を褒めてくれないので妹に聞いたりして（笑）。
とにかく人の意見を聞いて、自分のいいところ、悪いところを見つけるのがクセを活かすにも直すにも必要かと！

■Pseudonym Nana 御 翼

Title of work "Thank you!" (Part3 Section3.6)

Site or blog URL http://nanaki.net/

@Work environment

- OS : Windows Vista
- CPU : 2.4GHz Intel Core 2 Duo
- Memory: 2GB
- Tablet: Wacom Intuos4 PTK-640

[6 questions to the artist]

質問1 When did you start drawing illustrations?

I've been drawing ever since I was really little. I started drawing illustrations using manga tools in earnest when I was in 4th grade. Girls Manga Correspondence Course (laughs) It was when I was in the first year of middle school that I learned to paint using a computer. I guess it was only after I started coloring on the computer that I became able to draw illustrations.

How can I improve my drawing?

After all, I think I should draw a lot...! I feel like I'll definitely improve if I draw just one picture! Also, what's important is that you should definitely save the pictures you've drawn, even if you love them, and review them after a while. I didn't realize it when I drew it. I think it's proof that I've improved when I can see what I should fix. Doesn't this make you happy? Is it just me?

質問3 tell me about drawing

Ugh, I can honestly say that I'm not very good at drawing this question! Because I regret it now, I can say that there is absolutely no loss in studying drawing! Every time I'm annoyed by this, I end up desperately looking at pose books and photos (tears).

• Tell me how to fix it well

When it comes to corrections, I am not good at drawing, so I am thankful for it. It's convenient to be able to move parts while watching. The head, , , legs, etc. are well separated into layers and will be placed later. Most elaborate poses can't be drawn in one shot! It's common for the head to be too big, so I often correct it. Sketch I highly recommend making line drawings on your computer (laughs).

make corrections

For those who are not good at it

質問5 frequently used expressions

Mode "Overlay" for the layer. I will definitely use this for color adjustment. By adding unexpected colors over the top, you can add brilliance and depth to a flat picture!

質問6 Make use of habits, fix habits

I think it's important to have people look at your paintings first to judge your own good and bad habits. Habits and individuality are me It's hard to understand, isn't it? In my case, I publish my works on my website, and when I receive feedback from them and compliment them on similar points, I can honestly think, "This is the best part of my paintings." On the other hand, when I want to find something on my mind, I ask my sister because she is sharp-tongued and rarely compliments other people's drawings (laughs). Anyway, listening to people's opinions and finding your own good points and bad points is necessary for making good use of your habits and fixing them!

［会社紹介］

●会社名　株式会社サイドランチ
●会社URL　http://www.sideranch.co.jp/
●運営サイト　えんぴつ倶楽部『インターネット漫画教室』(http://www.mangaku.jp/)
●運営サイト　漫画制作、ゲーム企画、キャラクターデザイン、アニメ、漫画総合情報サイトの運営、インターネット漫画教室の運営

デジ絵を簡単マスター

画力向上トレーニング

ペイントツールSAI（サイ）& IllustStudio（イラストスタジオ）対応

2009年9月25日　初版　第1刷発行

監修　牧山直樹
著者　サイドランチ
装幀　広田正康
発行人　柳澤淳一
編集人　久保田賢二
発行所　株式会社　ソーテック社
〒102-0072　東京都千代田区飯田橋4-9-5　スギタビル4F
電話（販売部）03-3262-5320　FAX03-3262-5326
印刷所　大日本印刷株式会社

Printed in Japan
ISBN978-4-88166-704-0

本書のご感想・ご意見・ご指摘は
http://www.sotechsha.co.jp/dokusha/
にて受け付けております。Webサイトでは質問は一切受け付けておりません。

[Company introduction]

Company name Side Lunch Co., Ltd.
●Company URL http://www.sideranch.co.jp/
●Operating site Pencil club "Internet Manga Class"
(http://www.mangaku.jp/) ●Operating site
Operation of internet manga classroom

Easy mastering of digital pictures

Drawing Skills

Improvement Training

Illustration Studio Paint Tool SAIs IllustStudio Compatible

September 25, 2009 1st edition issued

supervision Naoki Makiyama
author side lunch
framing Masayasu Hirota
Publisher Junichi Yanagisawa
Editor Kenji Kubota
Publisher Sotec Co., Ltd.
〒102-0072 4-9-5 Iidabashi, Chiyoda-ku, Tokyo Sugita
電話 Building 4F (X) 03-3262-5320 FAX 03-3262-5326
printing house Dai Nippon Printing Co., Ltd.

Printed in Japan
ISBN978-4-88166-704-0